TERREUR SUR L'ORIENT-EXPRESS

Voyagez dans le luxe du Simplon-Orient-Express le temps d'une superbe campagne



Un supplément pour

L'APPEL de® CTHULHU

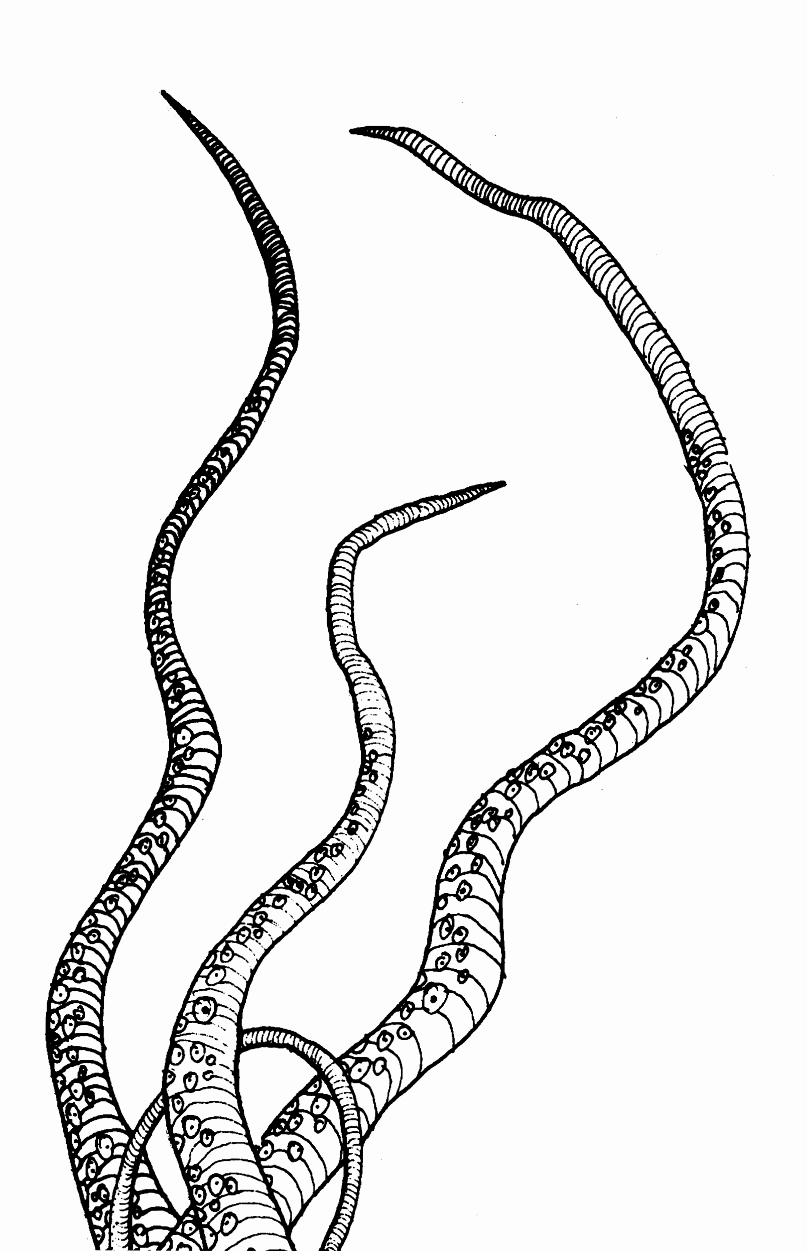
Gillan, Morrison, Hagger, Caleo, Love, Waters, M. Anderson, P. Anderson, Watts, Jeffery, Lehmann, Isinwyll, Ligotti, Gibbons, Geier, Deitrick, Triplett, Bjorksten

CHAOSIUM INC®

DESCARTES EDITEUR

Terreur sur l'Orient-Express

Voyagez dans le luxe du Simplon-Orient-Express
le temps d'une superbe campagne





Hommage au centenaire

H. P. LOVECRAFT 1890 - 1937

TERREUR SUR L'ORIENT-EXPRESS

Une campagne pour l'APPEL DE CTHULHU,
à bord d'un train mondialement célèbre
des aventures signées :

Geoff Gillan **Mark Morrison**
Nick Hagger **Bernard Caleo**
Penelope Love **Russel Waters**
Marion Anderson **Phil Anderson**
Richard Watts **Peter F. Jeffery**
Christian Lehmann **L.N. Isinwyll**
Thomas Ligotti

Illustration de couverture : **Lee Gibbons**
Illustrations intérieures : **Earl Geier**
Portraits de personnages et illustrations supplémentaires : **Laurie Deitrick**
Cartes et plans : **Carol Triplet**
Plans des wagons : **Gustaf Bjorksten**
Présentation, rédaction, textes supplémentaires (Victoria) : **Mark Morrison**
Concept de présentation, rédaction, textes supplémentaires (Californie) : **Lynn Willis**
Idée originale : **Geoff Gillan**
Mise en page intérieure et conception graphique : **Les Brooks**
Conception des aides de jeu : **Les Brooks** et **Charlie Krank**
Mise en page de la couverture : **Charlie Krank**
Assistante de production : **Petra Pino**
Travaux de relecture : **Anne Q. Merrit** et **Amanda J. Lee**

CHAOSIUM INC. 1991

Traduction : **Valérie Pierre**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Corrections et relecture : **Michèle Charrier et Dominique Balczesak**
Réalisation technique, maquette : **Guillaume Rohmer avec la collaboration de la SARL In Edit**

Édition française par
Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 PARIS Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0068-1
Édition et Dépôt légal : Février 1994

Chaosium Publication 2331, 1ère publication août 1991. ISBN 0-933635-76-1. Publié aux États-Unis d'Amérique

Bienvenue à bord de l'Orient-Express

***Ce supplément au jeu de rôle** l'Appel de Cthulhu, dans sa version américaine originale, est présenté dans une boîte en carton souple. Nous avons préféré vous le proposer sous la forme d'un livret regroupant les éléments suivants :*

Le livre de Campagne - Il renferme un bref historique du fameux train, le Simplon-Orient-Express, des explications sur le fonctionnement détaillé de la ligne, la campagne elle-même, son cadre et son contexte. On y trouvera aussi le descriptif et le nom de chaque wagon, y compris les plans détaillés de la locomotive, de sa cabine de conduite et de nombreuses autres informations.

La traversée des Alpes - Ce livre marque le véritable début de la campagne. Les aventures se déroulent à Londres, Paris, Poissy, Lausanne, dans la Lausanne des Rêves et à Milan.

L'Italie et le sud - Suite de la campagne, où les héros visitent Venise, Trieste, Postumia, Zagreb du Rêve, Belgrade et Oraszac.

Constantinople et ses suites - Le troisième livre de scénarios signale la conclusion de la campagne. Les aventuriers devront affronter le danger à Sofia et Constantinople puis, de retour à l'ouest, à Paris. Enfin, le voyage s'achèvera à Londres, où il avait commencé.

Des inconnus dans le train - Livret de personnages non joueurs, avec leurs motivations et identités, mis à la disposition du Gardien. Tous ces renseignements sont suffisamment précis pour que ce dernier puisse jouer à fond ces inconnus.

Les aides de jeu - Ce livret renferme tous les documents nécessaires au jeu, sauf un. Ce dernier (Le Parchemin de la Tête) figure sur une feuille indépendante.

Une carte des voies ferrées de l'Orient-Express - Où sont tracées les lignes de chemin de fer les plus luxueuses au monde. Il existait des dizaines de milliers de kilomètres de voies annexes, mais cette carte n'indique que les plus largement desservies.

Des passeports - Ce sont quatre passeports, deux en américain, deux en français, reproductions exactes des modèles de 1921, plus tard remplacés par la version de 1923. Le passeport n'était, en fait, qu'une simple feuille de papier pliée en quatre, de manière à ce que la première page porte le mot "Passport" et l'écusson des États-Unis d'Amérique.

Le voyageur devait le conserver dans son portefeuille ou dans le porte-cartes vert cartonné, marqué du sceau national, remis par le Département d'État. La guerre et la psychose de la menace communiste qui s'ensuivit incitèrent le gouvernement à essayer de limiter, pendant quelques années, les voyages, autrement autorisés. Nous vous encourageons à, purement et simplement, inscrire la liste des pays traversés dans la partie réservée à cet effet. La section "accompanied by..." ("accompagné par...") doit comporter le nom des membres de la famille accompagnant le titulaire du document. Quant à la description de celui-ci, elle n'a rien de scientifique, mais est purement subjective : la bouche peut être "décidée", le nez "proéminent" ou "retroussé", etc. Le numéro du passeport comporte 6 chiffres dont le premier doit être un 1. La photo doit être en noir et blanc.

Bien que le Gardien ne soit pas obligé de distribuer ces copies du passeport, elles feraient de parfaits souvenirs de campagne pour les joueurs.

Le Parchemin de la Tête - C'est une aide de jeu que les investigateurs ont de grandes chances de gagner lors de leurs aventures à Lausanne. Les instructions d'utilisation et de présentation sont données sur la feuille qui le propose.

Le Simulacre de Sedefkar - C'est une feuille cartonnée. Découpez les segments sans coller totalement à leurs contours et distribuez-les au fur et à mesure de leur découverte par les aventuriers.

Les plans des wagons - Quatre feuilles cartonnées où sont dessinés 6 types de véhicules, les plans de l'un d'eux étant réservés au Gardien. Ces schémas sont suffisamment larges pour que l'on puisse y poser des miniatures. Détachez-les et déployez-les, au moins pour les chapitres "Repossession" et "Train bleu, nuit noire".

Le livre de Campagne contient un descriptif de chaque véhicule.

Un poster d'époque - C'est la reproduction d'un poster publicitaire d'époque, vantant les lignes de l'Orient-Express. La carte des lignes de chemin de fer figurant sur le poster en montre une que l'on ne trouve pas sur celle des voies ferrées.

"Ce livre est dédié au Docteur Christian Lehmann qui, bloqué à Paris par ses recherches à l'Hôpital Psychiatrique de Charenton, manqua son train..."

Table des Matières

Livre de campagne

I. L'Orient-Express 8
Geoff Gillan

II. Fonctionnement du Simplon-Orient-Express 11
Geoff Gillan

III. La campagne 20
Geoff Gillan, Mark Morrison et Lynn Willis

Le continent de l'horreur 21
Peter F. Jeffery

L'information à bord de l'Orient-Express 29
Christian Lehmann

La traversée des Alpes

IV. a. Dansons dans le brouillard nocturne 32
Geoff Gillan, Mark Morrison et L.N. Isinwyll

IV. b. Le train de la fatalité 38
Geoff Gillan et Mark Morrison

V. Les fleurs du mal 46
Nick Hagger

VI. Nocturne 59
Nick Hagger

VII. Note à note 72
Bernard Caleo

L'Italie et le Sud

VIII. Amour (et mort) en gondole 84
Penelope Love

IX. Un souffle de vent glacial 100
Russel Waters

X. Une ville de tours et de cloches 113
Mark Morrison et Thomas Ligoti

XI. Une petite chaumière dans les bois 120
Marion Anderson et Phil Anderson

Constantinople et ses suites

XII. Repossession 134
Richard Watts

XIII. In extremis 144
Geoff Gillan

XIV. Train bleu, nuit noire 163
Geoff Gillan

XV. Le brouillard se lève 179
Geoff Gillan et Mark Morrison

Autres documents

Des inconnus dans le train 183
Geoff Gillan et autres

Aides de jeu 215
Les Brooks et Charlie Krank

Étiquettes à bagages 228
Les Brooks

Carte des voies ferrées
Carol Triplett

Passeports
Les Brooks

Simulacre de Sedefkar
Earl Geier

Plans des wagons
Gustaf Bjorksten

Mise au point : Ron Jones, Liam Routt, Keith Herber, Rick Jacobi, Tim Bentley, Lloyd Brady, Anthony Burke, Cynthia Palmer, Wes Prosser, Jenny Shannahan, Adam Brett, Bruce Cech, Greg Cech, Cathie Knight, Angus Lidstone, Andrew McInnes, Kaylene McInnes, Brad Moore, Jason Rowlands, Chiara Condotta, Hugh McVicker, Fraser McHargh, Sean O. Seaghdha et le Duckmaster.

Remerciements spéciaux à :
Michael Tice, Christian Lehmann, Darwin Bromley, William W. Workman, Jeffrey L. Simons et Anne Q. Merrit qui ont collaboré à l'élaboration de "Terreur sur l'Orient-Express", chacun à leur manière et parfois avec un grand courage.

Table des Matières Détaillée

Livre I
Livre de Campagne

I. L'Orient-Express 8
La faune de l'Orient-Express 9
Quelques références cinématographiques 10
Quelques livres sur l'histoire du train 10

II. Fonctionnement du Simplon-Orient-Express 11
Le Personnel 11
Estimation 12
Les autres Orient-Express 12
Composition du train 12
La configuration de l'Orient-Express 13
Les voies de communication 13
La locomotive (plan) 14
Son poste de conduite (plan) 15
Répartition des passagers dans le train .. 16
Équipement d'urgence 16
Par la fenêtre 16
Détail des wagons (6 plans) 18-19

III. La Campagne 20
Livre II : la traversée des Alpes 20
Livre III : l'Italie et le sud 21
Livre IV : Constantinople et ses suites 21
Le continent de l'horreur 21
Le Simulacre de Sedefkar 22
Fenalik 23
Selim Makryat 24
Mehmet Makryat 24
Le retour de Fenalik 25
Les investigateurs 25
Le testament de Sedefkar 25
Mener la campagne 26
Où trouver les Parchemins de Sedefkar (tableau) 26
Où trouver les morceaux du Simulacre (tableau) 26
L'information à bord de l'Orient-Express .. 29
Les scénarios 29

Livre II
La Traversée des Alpes

IV-a. Dansons dans le brouillard nocturne (Londres) 32
Ce que vous savez de votre ami, le professeur Smith (aide de jeu n° 1) 32
La conférence du Challenger 32
Carte de Londres (plan schématique) 34
L'histoire se complique 34
Les journaux 34
Un homme meurt trois fois (aide de jeu n° 2) 35
La maison d'un professeur a brûlé (aide de jeu n° 3) 35
Venez tout de suite (aide de jeu n° 4) 35
L'homme brûlé 35
L'homme brûlé (illustration) 35
Ce que dit le professeur Smith (aide de jeu n° 5a) 36
Les sosies assassinés 36
La boutique de Makryat (plan) 37

IV-b. Le train de la fatalité (Londres) 38
Un homme disparaît dans un nuage de fumée (aide de jeu n° 5b) 38
Informations réservées au Gardien 38
La famille Alexis 39
Le studio 39
La police locale 39
Les amateurs de trains de Londres 39
Le train électrique 40
Le Train de la Fatalité 40
Le premier wagon 41
Les passagers morts (illus.) 41
Le deuxième wagon 42
Le plan 42
De retour sur Terre 43
Des recherches à Londres 43
Quitter l'Angleterre 44
Note au Gardien 44
Caractéristiques 44
Contrôler la Peau (sortilège) 45
Portail de Fatalité (sortilège) 45

V. Les fleurs du mal (Paris) 46
Bibliothèque Nationale 46
Dans la bibliothèque 46
La Bibliothèque Nationale (plan) 47
A la recherche du comte Fenalik 47
Le comte était comme un soleil (aide de jeu n° 6) 47
Le comte Fenalik (illus.) 48
Lorsque nous arrivâmes au château (aide de jeu n° 7) 48
Deux nuits plus tard (aide de jeu n° 8) ... 48
A la recherche de l'asile d'aliénés 49
Dr Étienne Delplace (aide de jeu n° 9) 49
A la recherche de la villa 49
Charenton 49
A l'asile 49
Paris (plan schématique) 50
Un indice important 50
Paul Mandrin 50
Paris et les Français 51
Vie intérieure 51
Le journal du Dr Delplace (aide de jeu n° 10) 52
Poissy 52
Chez les Lorien 52
L'ouest de Paris (plan schématique) 53
A quiconque est concerné (aide de jeu n° 11) 54
Les fleurs du mal 54
Chez les Lorien (plan) 55
L'influence maléfique 55
Les fleurs du mal (illus.) 56
Tout le monde en voiture 57
Un bienfait 57
Caractéristiques 57
Le train de l'étrange 58

VI. Nocturne (Lausanne) 59
Rue St. Étienne 59
Lausanne 60
Le thé 60
Le duc arrive 60
50, rue St. Étienne (plan) 61
Le duc Jean Floressas des Esseintes 61
Une visite 61
Lausanne (plan) 62
Le reste de l'après-midi 62
Une soirée avec Max 63
Les coulisses 63
Les choses se gâtent 64
Examen des indices 64
Prendre un peu de drogue 65
La Lausanne du Rêve 65
Derrière la porte 65
Des indices dans le rêve 65
Pour qui sonne le glas 66
Le prince Puzzle (illus.) 67
Le procès 68
Le verdict 68
Le monde de l'éveil 69
Le Parchemin de la Tête (aide de jeu n° 12) 69
Un repas périlleux 69
Résumé du contenu du parchemin 70
Concocter de la Drogue à Rêver (sortilège) 70
Enchanter la Chair (sortilège) 70
Greffer la Chair (sortilège) 70
Conclusion 71
Caractéristiques 71

VII. Note à Note (Milan) 72
Considérations relatives au scénario 72
Informations réservées au Gardien 72
Informations destinées aux investigateurs 73
Une ville en crise 73
L'Italie dans les années 20 73
Le centre de Milan (plan schématique) ... 74
Le centre de Milan 74
Dans la cathédrale 75
La Galleria Vitorria Emanuele (illus.) 75
D'étranges bruits à minuit 76
L'opéra 76
La disparition 76
Disparition de la Cavollaro (aide de jeu n° 13) 76
Il Teatro alla Scala 76
Milan 77
Paolo Rischonti 77
La Scala de Milan (plans) 78
L'atelier des costumières 79
La soirée d'ouverture 79
Final 80
Conclusion 80
Faccia chante (illus.) 81
Un Milanais assassiné (aide de jeu n° 14) 81
Caractéristiques 81
Transfert d'Organe (sortilège) 82
Contrôler la Peau (sortilège) 82

Livre III
L'Italie et le sud

VIII. Amour (et mort) en gondole (Venise) 84
Considération relatives au scénario 84
Informations réservées au Gardien 84
L'amour au jour le jour 84
Amour et mort 85
Venise (plan schématique) 85
Venise 86
Le médaillon (illus.) 86
Les adversaires 87
La famille Gremanci 87
Les fabricants de poupées 87
L'usine de poupées 88
Le fabricant de poupées (illus.) 88
L'usine de poupées (plan) 89
La salle des archives 89
Août 1797 (aide de jeu n° 15) 90
Novembre 1810 (aide de jeu n° 16) 90
Événements à Venise 90
Premier jour 90
Deuxième jour 90
Troisième jour 91
Quatrième jour 92
La maison de Maria (plan) 92
Cinquième jour 93
Le Palazzo Rezzoniani 94
Le palais (plan) 94
A l'intérieur du palais 94
Le clocher 95
La tour de l'horloge (plan) 95
A l'intérieur de l'horloge 95
Les automates attaquent (illus.) 96
Les automates 96
Conclusion 97
Caractéristiques 97

Table des Matières, suite

La foule 98
Les Automates 99

IX. Un souffle de vent glacial (Trieste) 100
Informations réservées au Gardien 100
Trieste (plan schématique) 101
Informations destinées aux investigateurs 101
Dormir à Trieste 101
Trieste 102
Aux portes de la mort 102
Le sarcophage de Winckelmann (illus.) 103
Johann Joachim Winckelmann (aide de jeu n° 17) 103
Les Termona 103
Le journal de Winckelmann 103
Contacter un Lloigor (sortilège) 104
Le journal de Winckelmann (aide de jeu n° 18) 104
Suivis de près 104
Un dîner inoubliable 105
L'hôtel hanté 105
Un visiteur tardif 106
Un visiteur nocturne (illus.) 106
Une balade dans le froid 106
Le médaillon d'Ithaqua 107
Le médaillon (illus.) 107
Helmut Grossinger 107
Les cavernes de Postumia 108
Dans les profondeurs 108
La tanière des Lloigors 108
Les cavernes de Postumia (plan) 109
Un Lloigor (illus.) 110
La Jambe Droite 110
La fuite 110
La course au train 111
Se cacher à Trieste 111
Conclusion 111
Caractéristiques 111

X. Une ville de tours et de cloches (Zagreb des Rêves) 113
Un cadeau 113
Note de l'auteur 113
Les conséquences 114
A la poursuite de l'inconnu 114
Une ville de cloches (plan schématique) 115
Les rencontres 116
Une découverte 117
Un danger véritable 117
La fin 117
Extraits du journal de J. D. Drapeau (aide de jeu n° 19) 118-119
Conclusion 118

XI. Une petite chaumière dans les bois (Belgrade) 120
Informations réservées au Gardien 120
Informations destinées aux investigateurs 120
Beograd 121
Le bazar 121
Belgrade (plan schématique) 122
Muzej Beograd 123
Le Bureau des Trésors Nationaux 123
Oraszac 124
Baba Yaga 124
Des habitants apparemment fort aimables 124
La région d'Oraszac (plan) 125
Un antique rituel 126
Le matin suivant 126
Au sujet du peigne 126
La petite chaumière 126
La petite chaumière dans les bois (illus.) 127
Kcerca 128
Baba Yaga est de retour 128
Qui vient dîner ? 128
La fuite 129
Un voyage inattendu 129
L'attaque 130
En route vers Sofia 130
Conclusion 131
Caractéristiques 131
Baba Yaga 132

Livre IV
Constantinople et ses suites

XII. Repossession (Sofia) 134
Informations réservées au Gardien 134
Informations destinées aux joueurs 134
L'Initié 134
Les journaux 135
Complication médicale 135
A l'université 135
Des visions épisodiques 135
La Bulgarie 136
Vous perdez votre tête 136
La bibliothèque 137
A la recherche du temple 137
Sous terre 137
La rivière obscure (illus.) 138
Les cavernes d'Iskur (plan) 139
Fenalik attaque 140
Meurtres en série sur l'Orient-Express 140
L'attaque du vampire 140
Tenir le vampire à distance 140
Le rôle de Fenalik 141
Le réveil de Fenalik (illus.) 141
Dernier recours 142
Conclusion 142
Caractéristiques 142
Fenalik Le Vampire 142

XIII. In extremis (Constantinople) 144
Informations réservées au Gardien 144
Informations destinées aux investigateurs 144
Constantinople (plan schématique) 145
Réservations et défense 145
Trouver un scribe 145
Constantinople 146
Les journaux 147
Enfants disparus : l'hémorragie continue (aide de jeu n° 20) 147
La bibliothèque de l'université 147
Les ragots 147
La police 148
Le musée Topkapi 148
Une sortie de nuit 148
La requête de l'ambassadeur 149
La Mosquée Rouge 149
Beylab 150
Beylab le Transpirant (illus.) 150
La rencontre avec Beylab 151
Beylab parle (aide de jeu n° 21) 151
Üskudar 152
Le cimetière 152
Le piège se referme 153
La fuite 153
La Mosquée du Bout du Monde 154
La légende du gitan (aide de jeu n° 22) 154
L'entrée secrète 154
La mosquée 155
La Mosquée du Bout du Monde (plan détaillé) 155
La capture 156
Mehmet Makryat 157
Le professeur Julius Smith 157
L'Homme Ailé 157
L'Homme Ailé (illus.) 158
Conclusion 158
Caractéristiques 158
La Bête de Chair 159
Nouveaux sorts 161-162

XIV. Train bleu, nuit noire (Europe) 163
Informations réservées au Gardien 163
Le Simulacre activé 163
Table des détériorations 164
Table de localisation de la partie infectée 164
Comment écorcher un humain 164
La détérioration progressive des investigateurs 164
A bord 164
Emile Soucard 165
(1) Luigi Martinelli 165
Compartiments du wagon de Calais (plans) 165
(3) Jack Gatling 166
(5) Sir Robert Harrow, baronet 166
(7) Elena Costanza 167
(9 & 10) Le comte et la comtesse 167
(11) Kurt Groenig 167
(12) Rama Ho-Tet 168
(14) Lord Margrave 168
(15) Dona del Garda 168
(16) Danton Szorbic 169
Les agissements des investigateurs 169
Le petit train des horreurs 169
Premier jour 170
Première nuit 170
Deuxième jour 171
Deuxième nuit 171
Troisième jour 172
Troisième nuit 173
Un nouveau développement 173
Le wagon-cathédrale 174
Rez-de-chaussée du wagon-cathédrale (plan) 174
Attaquer Makryat 176
Le wagon-cathédrale (illus.) 175
A propos du prince 176
Paris, à l'aube 176
Les parchemins 176
Conclusion 177
Caractéristiques 177

XV. Le brouillard se lève (De retour à Londres) 179
La boutique de l'antiquaire 179
La boutique de Makryat (plan) 179
L'Écorché (illus.) 180
Le Parchemin du Bras Gauche 181
Conclusion de la Campagne 181
Alternatives de fin 181
Caractéristiques 182
L'Écorché 182

Des inconnus dans le train 183
Les passagers 184
Liste des personnages 184
Les célébrités à bord 213

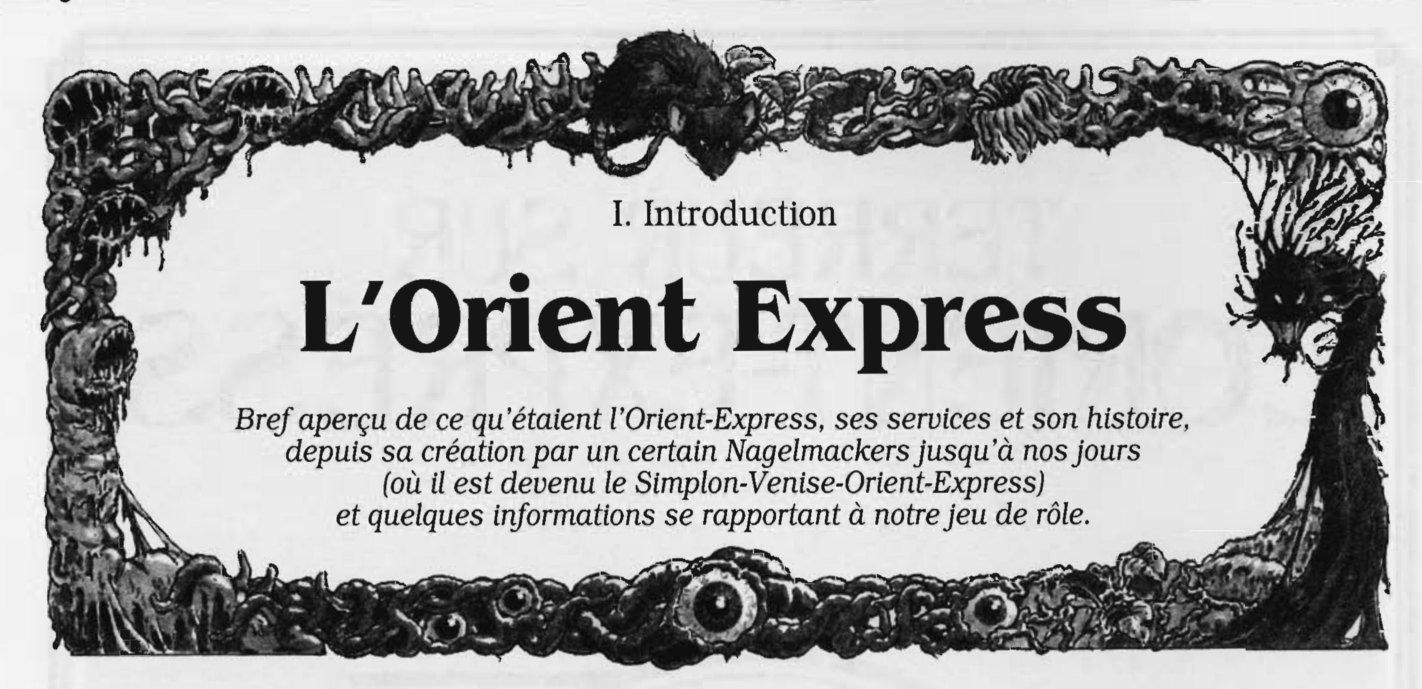
Aides de jeu pour l'Orient-Express 215
Comment utiliser cette compilation 216
Liste des aides de jeu 216
Étiquettes à bagages 228
Un horaire de l'Orient-Express 229
Notes du Gardien 230
Fiche d'investigateur 232

TERREUR SUR L'ORIENT-EXPRESS



LIVRE I

LIVRE DE CAMPAGNE



I. Introduction

L'Orient Express

Bref aperçu de ce qu'étaient l'Orient-Express, ses services et son histoire, depuis sa création par un certain Nagelmackers jusqu'à nos jours (où il est devenu le Simplon-Venise-Orient-Express) et quelques informations se rapportant à notre jeu de rôle.

Par Geoff Gillan

Le nom d' "Orient-Express" est aujourd'hui devenu synonyme de voyage de luxe. Toutefois, avant sa création, à la fin du 19ème siècle, le "luxe" n'était pas un mot qui revenait souvent dans la bouche des usagers des chemins de fer européens. Quelle que soit la longueur du voyage, les passagers devaient souvent rester assis des journées entières sur des bancs horriblement durs qui tenaient lieu de banquettes. Aux États-Unis, le confort des voitures avait été grandement amélioré à la fin de la Guerre de Sécession grâce à l'invention de Pullman et ses associés : le wagon Pullman. L'idée fut rapidement adoptée. Dans ces wagons, qui manquaient encore de confort, les passagers pouvaient se reposer durant la nuit sur des sortes de couchettes, lorsque le trajet durait plus d'une journée.

Un jeune ingénieur belge du nom de Georges Nagelmackers voyagea un jour dans une de ces voitures, remarqua cette amélioration et se demanda pourquoi les Européens ne pourraient pas en bénéficier, eux aussi. Il retourna en Belgique bien décidé à imposer ce progrès. C'était un ingénieur expérimenté et ses travaux d'études le menèrent plus loin que le Wagon Pullman. Il poursuivit alors l'idée de réaliser un train de luxe, comprenant des wagons-lits avec couchettes et lavabo au cadre élégant, et créa la Compagnie Internationale des Wagons-Lits (CIWL), après une longue bataille financière rythmée par le va et vient de nombreux investisseurs. Finalement, l'Europe y gagna sa 1ère compagnie à construire et à faire rouler des wagons-lits, et exclusivement des wagons-lits.

George Nagelmackers

Nagelmackers s'arrangea pour que ses voitures soient rattachées à toutes sortes de trains, un peu partout en Europe. Une fois le concept même de wagons-lits accepté, il se mit à construire des wagons-salons et même des wagons-restaurants.

Les passagers des quatre coins de l'Europe accueillirent avec enthousiasme cette forme de transport. Toujours plein d'imagination, l'ingénieur poursuivit ses efforts pour le bien-être des usagers. Il décida de lancer un train uniquement composé de ses voitures - le wagon-restaurant, les salons, et les wagons-lits - un véritable palace roulant qui traverserait l'Europe et lui donna le nom d'Orient-Express.

En 1882, après d'interminables négociations politiques pour que le train soit autorisé à traverser les nombreuses frontières internationales qui jalonnaient son parcours, l'Orient-Express fit son premier voyage. La ligne ne joignait pas encore Londres à Constantinople, car les voies ferrées s'arrêtaient en Bulgarie. Pour rejoindre la frontière turque, les passagers que le convoi avait amenés jusqu'à Varna sur la Mer Noire devaient prendre un bateau pour Constantinople. La ligne initiale traversait l'Europe de part en part en passant par Strasbourg, Munich, Vienne, et s'arrêtait à Bucarest. En 1889, l'achèvement de la construction des rails permit à l'Orient-Express de desservir l'Europe jusqu'à Constantinople, capitale de la Turquie et porte de l'Orient.

Le train entra dans le siècle suivant, allant jusqu'à braver une épidémie de choléra en Turquie, où l'on présentait son billet au contrôleur dans une boîte en fer blanc remplie de vinaigre. Seule la grande guerre vint menacer l'Orient-Express. Avant le conflit, la Compagnie Internationale des Wagons-Lits avait fait l'acquisition d'hôtels luxueux dans les villes desservies par l'Orient-Express, afin d'encourager les voyages et d'améliorer le confort de ses clients ; or, lorsque le conflit mondial éclata, la compagnie fut contrainte de vendre nombre de ses propriétés pour pouvoir subsister dans ces temps difficiles.

En l'an de grâce 1906, le Simplon-Orient-Express inaugura une nouvelle voie qui passait par le tunnel du Simplon que l'on venait à peine d'achever. Ce tunnel est aujourd'hui encore un sujet d'émerveillement puisqu'il s'agit d'une excavation de plus de 19 km de long qui traverse le solide granit alpin. Reliant la Suisse et l'Italie, la ligne Simplon s'étendait de Calais à Milan ; ce n'est que plus tard qu'elle rejoignit Venise.

Le Simplon avait été conçu pour surpasser la ligne originale de l'Orient-Express car la route de l'Europe du Sud était plus courte et surtout plus facile. Toutefois, les gouvernements allemand et austro-hongrois firent pression pour que cette nouvelle ligne demeure secondaire. Ils souhaitaient que l'Orient-Express continue à rouler au nord des Alpes afin de renforcer leurs voies de communication européennes. Or, quand la Grande Guerre éclata, l'Italie devint le point de mire de la ligne.

Pendant les hostilités, l'Orient-Express fut remplacé par des express locaux répondant aux besoins de chacune des nations. Il n'était plus question qu'un train unique traverse l'Europe puisque les passagers auraient dû présenter un permis de voyager différent à chaque frontière.

Après la défaite de l'Allemagne, la Grande-Bretagne et la France voulurent renouer avec leurs alliés de l'Est, le nouvel État de Yougoslavie, l'Italie et la Roumanie. Pour ce faire, elles ne souhaitaient plus dépendre des États germaniques, nouvellement défaits, en transitant par leur territoire. C'est pourquoi, le Simplon-Orient-Express, longtemps mis au rencard par la

politique, se vit soudain considéré comme le nouvel Orient-Express. En 1920, la ligne directe du Simplon-Orient-Express reliait déjà Milan, Venise, Trieste et Constantinople. L'Express d'origine fut bientôt éclipsé par le nouveau, célèbre pour son histoire, ses mystères et sa célérité. On l'appela tout simplement l'Orient-Express.

On pouvait encore gagner Munich et Vienne par des bifurcations, mais la ligne principale était à présent celle du Simplon-Orient-Express. Dans les années 20, il établit moult records de vitesse sur la distance parcourue. Les nouveaux wagons bleu et or, si caractéristiques, étaient achevés avec leurs robes d'acier ornementées. Sa réputation ne cessa de croître après qu'un convoi fut resté bloqué pendant cinq jours par la neige, à 80 km de Constantinople. L'unique voie de chemin de fer rendait tout mouvement des wagons impossible, mais le service se poursuivit si parfaitement que les passagers, une fois le train libéré de la neige, signèrent un document vantant les mérites du personnel.

En 1930, le Taurus-Express, circulant sur des rails modernes à écartement plus étroit, entama son premier voyage. Ce train, en partance d'Istanbul, traversait la Turquie jusqu'à des stations situées à l'est et à l'ouest d'Alep, où les passagers pouvaient emprunter des bus pour rallier le Caire ou Bagdad, de là, traverser en vedette le Bosphore et finalement retrouver le Simplon-Orient-Express à Istanbul. Le trajet de Bagdad à Londres ou de Londres à Bagdad prenait à peine 8 jours. L'Orient-Express était véritablement devenu indispensable.

Dès 1927, on avait construit des bifurcations à travers le Moyen-Orient. Celles-ci venaient s'ajouter aux différentes voies de chemin de fer européennes, déjà reliées au Simplon-Orient-Express, et faisaient de cette ligne l'épine dorsale de l'Europe.

Juste avant la Seconde Guerre mondiale, un réseau complet de voies ferrées reliait Le Caire, Bagdad et Téhéran à l'Europe. Jusqu'à la guerre, l'Orient-Express domina le continent.

Mais avec l'extension du conflit, les forces d'occupation allemandes supprimèrent les lignes les unes après les autres jusqu'en 1942, date à laquelle le Simplon-Orient-Express dut lui-même s'arrêter. Les Allemands essayèrent bien de lancer un ersatz d'Orient-Express, un train luxueux réservé à l'élite nazie, mais celui-ci ne roula pas très longtemps car la Résistance multipliait les sabotages.

En 1946, le Simplon-Orient-Express ainsi que ses lignes-sœurs furent remis en service pour une année entière mais sans dépasser Venise. Les voyages vers Istanbul reprirent en janvier 1947.

Le vent glacial de la Guerre Froide se levait. La traversée des pays communistes rendit nécessaire l'installation de wagons normaux de première, deuxième et troisième classes. Pendant les années 50 et 60, les négociations avec les gouvernements du bloc de l'Est se compliquèrent tellement que la survie du Simplon-Orient-Express devint aussi difficile qu'incertaine. Lorsque plusieurs pays en vinrent à fermer leurs frontières, il fallut bien réorganiser le trajet. Ian Fleming donne un aperçu de ce que pouvait être la Guerre Froide dans les pages de son roman de James Bond : *Bons Baisers de Russie*.

Dans les années 70, la ligne vacilla avec le début de l'extension des transports aériens sur le continent. Le Simplon-Orient-Express devint le Simplon-Express et de nombreux autres trains perdirent le mot "Orient" de leur titre, en devenant nationaux. Après 1977, plus aucun convoi ne reliait directement Paris à Istanbul et Athènes. Tout récemment, en 1982, le Simplon-Venise-Orient-Express a repris la route, rétablissant dans leurs fonctions la locomotive bleue et or et ses luxueux wagons des années 20 et 30. Cette ligne, nostalgique et exclusive, tente de recréer l'ambiance des voyages dans l'Orient-Express de l'époque et a rencontré quelque succès.

La faune de l'Orient-Express

Pour reprendre les mots d'E.H. Cookridge dans son excellent livre, *L'Orient-Express*, les passagers qui prenaient ce train dans l'entre-deux-guerres semblaient autant enthousiasmer les foules que les vedettes de cinéma ou les rockstars d'aujourd'hui. Cette élite très branchée, on la retrouve un peu partout dans les journaux et magazines de l'époque ; ce sont les doyens de l'ère du jazz. A l'âge d'or du Simplon-Orient-Express, les listes de passagers regorgeaient de noms d'héritiers, de nobles décadents, de puissants gangsters et de millionnaires philanthropes.

Les deuxièmes classes firent leur apparition dans les années 20, et ce n'est qu'au début des années 30 qu'on rajouta une troisième classe. Le contraste mena à une conscience accrue de ce qui était offert aux voyageurs des premières. Le restaurant de l'Orient-Express continua d'être considéré comme l'équivalent d'un établissement trois étoiles : son service demeurait impeccable.

Les monarques prenaient souvent ce train et dans de nombreux cas, ils raccordaient leurs wagons personnels au Simplon-Orient-Express jusqu'à la destination de leur choix.

Les investigateurs assez chanceux pour se retrouver en première classe de l'Express rencontreront non seulement des hommes politiques influents et célèbres, toute la noblesse d'Europe, mais également une faune d'ambitieux et de nantis qui ont eu les moyens de s'offrir un billet : les hommes d'affaires américains et argentins, ainsi que toutes sortes de responsables ou de diplomates étrangers.

Ils y verront aussi nombre de parasites, de ratés qui ont frôlé la réussite et qui gravitent autour des puissants et vivent à leurs crochets en flattant leur vanité.

Malgré ses tarifs élevés, toute une population n'ayant que l'apparence de la respectabilité, avec seulement le prix du billet en poche, peut emprunter l'Orient-Express. La respectabilité s'estime, en effet, à l'aspect et au comportement mais non à la fonction - les passagers sont parfois même les amants ou futurs amants de puissants, ou encore des gigolos, des maîtresses, des actrices sur la pente ascendante ou descendante, des révolutionnaires ou des autocrates, des esclavagistes, des criminels, des revendeurs de drogues, psychotiques, espions ou assassins. L'Orient-Express ne peut guère être plus sélectif que ne le sont les structures humaines.

A cause des multiples frontières qu'il traverse, et ce sans rencontrer la moindre difficulté, ce train est un refuge parfait pour les espions internationaux. Pourtant, le seul meurtre de l'histoire à avoir eu lieu sur ses lignes est celui d'un officier britannique accusé d'espionnage.

Les criminels qui l'empruntent serrent de près les nantis solitaires, des pickpockets parcourent les quais d'embarquement à l'affût de bijoux à dérober, alors que de petits groupes de voleurs élégamment vêtus, familiers du trajet, choisissent précautionneusement leurs prochaines victimes, s'assurant toujours de leur fortune avant de frapper.

Les années 1890

L'Orient-Express était toujours complet pendant les années 1890. Ce fut sa première époque, durant laquelle le train bâtit sa renommée et s'imposa dans l'esprit de tous, comme le plus célèbre train de tous les temps. En 1890, le prix de l'aller-retour Paris-Constantinople était de £58, soit 580 francs, pour une première classe. Les billets de deuxième classe, alors réservés aux serviteurs qui accompagnaient leurs maîtres et dormaient à deux par compartiment, valaient £44 (440 francs).

En 1891, des bandits turcs prirent un convoi d'assaut et, en 1892, une épidémie de choléra paralysa la frontière turque. Ces lointaines régions n'en apparurent que plus exotiques aux beaux messieurs et dames, venus d'Angleterre ou d'Amérique pour parcourir l'immensité européenne.

Cette ligne de vie traversant l'Europe passait par l'Allemagne et l'Autriche jusqu'au nord des Alpes. On lui donnait le nom d'Orient-Express.

Les voitures n'étaient alors composées que de bois, mais avec les mêmes détails et la même finition que leurs futures homologues des années 20. De nombreux Européens voulurent être les premiers à essayer les fameux wagons-lits que les magazines et journaux de l'époque prenaient un malin plaisir à tourner en dérision : les compartiments étaient si étroits, disaient-ils, et on y entassait tant de monde... Ce n'est que bien plus tard que les auteurs de romans noirs commencèrent à imaginer des dénouements sinistres à ces cohabitations rapprochées.

Quelques références cinématographiques

Le Crime de l'Orient-Express : réalisé par Sidney Lumet, avec Albert Finney, Lauren Bacall, Sean Connery et de nombreux autres. Une énigme signée Agatha Christie, un film dont les longs discours et le rythme lent ne sont sauvés que par la magnifique reconstitution de l'Orient-Express au sommet de sa gloire. Un outil inestimable pour les Gardiens.

Une Femme Disparaît : réalisé par Alfred Hitchcock, avec Michael Redgrave. C'est un thriller hitchcockien des années 30 et l'un des premiers films à utiliser l'Express comme décor. Il n'est jamais dit qu'il s'agit bien de l'Orient-Express mais ce dont vous pouvez être sûrs, c'est qu'il n'y avait alors que très peu de trains de luxe qui parcouraient les Balkans à la vitesse grand V. Le décor, du début des années 20, n'est pas non plus très loin de celui de la plupart des aventures liées au Mythe. Cette œuvre mérite donc d'être vue pour de multiples raisons, dont la meilleure est certainement qu'il s'agit là d'un très bon film.

Bons Baisers de Russie : réalisé par Terence Young, avec Sean Connery, Lotte Lenya, Robert Shaw. Un des premiers films de James Bond dans lequel le suspense est à son comble à bord de l'Orient-Express. Il donne également un bon aperçu de la ville d'Istanbul et est conseillé aux Gardiens, ne serait-ce que pour le combat entre Robert Shaw et Sean Connery, un des plus grands moments du cinéma de tous les temps et un excellent exemple de ce que peut donner une bagarre dans un endroit aussi exigu qu'un compartiment de train.

Quelques livres sur l'histoire du train

L'Orient-Express, par E.H. Cookridge. Le meilleur de tous les ouvrages concernant l'Orient-Express, son histoire et ses services. L'œuvre de Cookridge est si accessible à tous, qu'amateurs avertis ou non, vous l'apprécierez. Hautement recommandé.

L'Orient-Express, par Jean Des Cars et Jean-Paul Caracalla. Une histoire très copieuse de l'Orient-Express, avec de nombreuses illustrations. Ce livre est un plaisir des yeux. On y trouve de très nombreuses cartes, des photos et reproductions de posters de l'époque. Vaut la peine d'être recherché.

Le Grand Bazar Ferroviaire, par Paul Theroux. Ce n'est pas un ouvrage sur l'Orient-Express proprement dit, mais plutôt le récit des aventures de l'auteur dans des trains européens contemporains. Intéressant, car personne ne sait mieux que lui raconter une histoire d'amour tout en faisant ressentir le malaise dû à la proximité et au sentiment d'être jeté parmi des inconnus. Pas vraiment essentiel mais recommandé.

Les années 1990

Après l'Orient-Express d'origine, puis le Simplon-Orient-Express, voici le dernier né des trains de luxe : le Venise-Simplon-Orient-Express. Entièrement constitué à partir de wagons d'origine, il est tout de bleu et d'or comme l'étaient ses ancêtres wagons-lits des années 20. Ce train qui, par son extravagance, marque la nostalgie d'une époque fait régulièrement le trajet Londres-Venise-Londres. Les passagers sont priés de s'habiller pour le dîner et le port des vêtements des années 20 est fortement encouragé.

A l'heure actuelle, il possède même un véritable salon dont le piano, de grande taille, nous a contraints d'inclure un schéma spécial dans les plans du wagon-salon, mais aucun membre du personnel n'acceptera de vous divulguer la manière dont on a fait entrer cet instrument dans la voiture. C'est un secret de la compagnie.

Ce décor de luxe extrême se prêterait tout à fait à une aventure où les investigateurs devraient rencontrer des gens très influents - un voyage à bord de l'Orient-Express est chose exceptionnelle, quels que soient l'époque et les autres passagers.

Le train d'hier et celui de demain

Bien qu'il n'ait plus grand-chose à voir avec le train romantique du passé et guère plus avec la ligne de luxe contemporaine qui couvre le trajet Londres-Vienne en 32 heures, un Orient-Express est toujours en service : un convoi part de Paris une fois par jour, avec pour destination tantôt Bucarest, tantôt Budapest. Ainsi, aujourd'hui, l'Orient-Express ne représente plus la combinaison savante de l'efficacité et du luxe, comme l'avait pourtant souhaité son génial créateur, Nagelmackers. Mais malgré ces changements, son histoire n'est pas close, puisqu'il continue de rouler.



II. Informations réservées au gardien

Fonctionnement du Simplon-Orient-Express

Voici une description du train et de son personnel dans les années 20, son itinéraire, une mise au point sur ce que nous n'avons pas essayé de faire dans ces pages et, enfin, quelques comparaisons entre le train fictif, centre de ces livrets, et l'original.

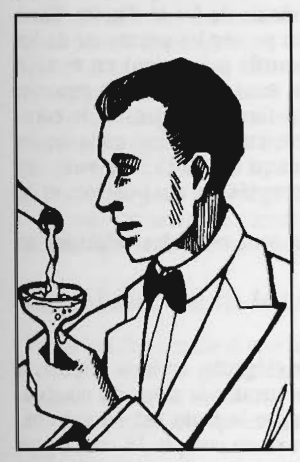
par Geoff Gillan

L'Orient-Express était, à l'origine, un train de luxe et il l'était encore, en 1920. Il rivalisait même pour le confort et l'opulence avec le Cunard, le plus grand de tous les bateaux à vapeur de l'époque. Ses heureux passagers doivent être conscients qu'ils voyagent en compagnie de l'élite européenne.

Le Simplon-Orient-Express ne possède aucune voiture normale, tous ses usagers disposant d'un compartiment-couchette, qu'ils occupent seuls ou à deux. Son wagon-restaurant est tout aussi élégant que les plus grands établissements parisiens et sa cuisine en est digne, même si ses menus ne peuvent être aussi variés. La compétence et l'aplomb de son personnel sont renommés partout en Europe : la Compagnie Internationale des Wagons-Lits ne loue les services que des meilleurs cuisiniers, des meilleurs conducteurs, directeurs, etc.

Les informations que vous trouverez dans ce chapitre sont réservées au Gardien, à qui elles faciliteront la tâche. Les amateurs de train doivent bien faire la distinction entre la réalité et notre propos. Ici, c'est d'un Simplon-Orient-Express imaginaire qu'il s'agit, et certaines caractéristiques en sont parfois exagérées pour les besoins de notre jeu, L'Appel de Cthulhu. Férus de détails et de précisions, la réalité toute entière vous permettra de faire valoir vos talents, alors que nous ne disposons que de quelques pages pour imaginer et nous résumer.

Le personnel



"Hélas, Monsieur, l'attaque du vampire ne nous a laissé que ces verres très ordinaires."

Tout le personnel à bord du train porte l'uniforme réglementaire, tantôt blanc tantôt bleu, selon l'emploi de chacun. Lorsque le temps n'est pas favorable, les employés sont autorisés à revêtir de grands manteaux, s'ils sont amenés à descendre sur le quai. Les fonctions qui suivent sont présentées par ordre alphabétique et non d'importance.

Agent d'entretien

Ils sont plusieurs à s'occuper de l'entretien complet du train. Une fois qu'un wagon a atteint sa destination, il est détaché du train. Les agents d'entretien, qui l'attendent à son terminus, l'emmènent alors sur une voie de garage où ils effectuent les réparations et autres travaux nécessaires. Ces hommes appartiennent à la Compagnie Internationale des Wagons Lits, ce ne sont pas des agents locaux. Après leur intervention, la voiture est prête à rejoindre le corps du train pour le retour.

Brigadier-postier

Il a la charge des fourgons. Il y a au minimum 2 wagons-fourgons, un pour les bagages des passagers et un autre pour les petits colis devant être livrés sur le trajet du train. Ces voitures de marchandises sont parfois le seul moyen dont disposent les petites stations pour se procurer les pièces d'un important mécanisme ou tout autre objet indispensable. Le brigadier-postier vérifie que chaque paquet comporte bien une adresse et est dûment signé afin de pouvoir être délivré à la bonne gare. Il dort dans un fourgon.

Chef de Brigade

Le chef de brigade supervise le personnel du service de restauration, (lui-même dirigé par le maître d'hôtel), ainsi que les conducteurs des wagons-lits.

Chef de cuisine

Magicien chargé effectivement de la cuisine, il a été choisi parmi les meilleurs chefs européens.

Chef de train

Il a la charge globale du train des wagons-lits : c'est le commandant en chef. Il peut être important que le Gardien sache que lui et son assistant ont à leur disposition un équipement d'urgence dont deux fusils de chasse, une trousse de secours et une à outils.

Conducteur

C'est la fonction la plus populaire sur l'Orient-Express. La conduite représente beaucoup de travail, et les hommes choisis par la Compagnie Internationale des Wagons-Lits font partie des meilleurs sur le marché. Ils doivent parler au moins trois langues afin de pouvoir aider les voyageurs et le personnel des divers pays. Quand le train s'arrête en gare en pleine nuit, ils s'assurent que les passagers qui veulent descendre sont éveillés et prêts à quitter leur wagon. Ils sont généralement en fonction dans un pays autre que le leur, ce qui accroît leur internationalisme. Ces hommes précieux disposent d'un passe leur permettant d'entrer dans n'importe quel compartiment.

Contrôleur

A bord du train, il est l'assistant du chef de brigade. Il est également chargé de contresigner les registres des arrêts les plus importants afin d'attester que tout va bien et que les mouvements de passagers se font comme prévu. A chaque gare importante, un contrôleur assiste en outre le personnel du train dans les réparations ou les tâches pour lesquelles on a besoin de main-d'œuvre ou d'équipement supplémentaires. Il répartit aussi les activités entre les diverses personnes chargées des petites réparations.

Maître d'hôtel

C'est le chef du wagon-restaurant. Il est responsable du personnel, de la qualité de celui-ci, de la propreté, de l'ordre et du service dans la voiture-restaurant. Il porte toujours une queue-de-pie.

Serveur

Il y en a plusieurs qui assistent le serveur-receveur au wagon-restaurant. Le personnel de ce véhicule dispose de deux sortes de vestons, des bleus et des blancs, car même si le blanc est la couleur traditionnellement associée à sa fonction, le bleu est toléré à cause des salissures qu'occasionnent les voyages en train ainsi que les fumées des cuisines qui souillent vite les vestons blancs.

Serveur-receveur

Il veille au bon déroulement des opérations dans le wagon-restaurant et c'est toujours lui qui présente l'addition.

Estimation

Le personnel varie en nombre : si le train est long à Milan, il l'est bien moins à son arrivée à Constantinople. Entre les bagagistes, les plongeurs, etc., le Gardien dispose au minimum de 25 hommes intelligents et disciplinés, mais le plus souvent il y en aura un peu plus. Le Venise-Simplon-Orient-Express transporte actuellement 40 employés.

Les ingénieurs, pompiers et chefs de train sont au service des diverses lignes nationales et privées dont on utilise la locomotive et les rails.

Le personnel de la Compagnie Internationale des Wagons-Lits dort où il le peut à bord du train. Les conducteurs peuvent sommeiller à l'endroit où ils passent la nuit : on notera que certains possèdent même des paillasses pliables sur lesquelles s'allonger. Le chef de brigade, ainsi que d'autres employés d'importance, disposent de petites couchettes dans les fourgons. Quant aux plongeurs, ils pendent leur hamac dans les cuisines ou les fourgons.

Les autres Orient-Express

En Europe, et particulièrement en Europe de l'Ouest, toutes sortes de voies annexes et de dessertes locales s'entrecroisent, qui pourront amener les investigateurs loin de la voie principale.

La Compagnie Internationale des Wagons-Lits a lancé l'Orient-Express, c'est-à-dire le summum du luxe coûteux, à travers toute l'Europe. Le Simplon-Orient-Express permet donc, en de nombreux endroits, d'emprunter d'autres lignes ferroviaires de luxe.

Quand les Gardiens dirigeront des campagnes en Europe, les chemins de fer seront le meilleur moyen de se déplacer pour les investigateurs. Vous trouverez en encadré une liste des principaux arrêts et liaisons de l'Orient-Express. La liaison avec des lignes plus modestes ou même des dessertes locales est d'autant plus aisée que les rails appartiennent à diverses petites compagnies. Toutes les lignes de l'Orient-Express n'existent néanmoins pas au même moment.

Les autres Orient-Express

L'Orient-Express d'Arlberg :
Paris, Belfort, Bâle, Zurich, Innsbruck, Salzbourg, Linz, Vienne, Pressbourg (Bratislava), Budapest, Oradea, Cluj, Sinaia, Ploiesti, Bucarest.

L'Orient-Express de Belgrade :
Vinkovci, Subotica, Budapest.

L'Orient-Express de Crveni Krst :
Skopje, Gevgeli, Idomeni, Thessalonique, Athènes.

L'Orient-Express de Ljubljana :
Jenesice, Villach, Badgastein, Salzbourg, Munich.

L'Orient-Express d'Ostende :
Bruxelles, Liège, Cologne, Francfort, Nuremberg, et correspondances pour Stuttgart, Prague et Varsovie.

L'Orient-Express de Paris :
Strasbourg, Kahl, Karlsruhe, Stuttgart, Ulm, Augsbourg, Munich, Salzbourg, Linz, Vienne, Hegyeshalom, Budapest.

Le Taurus-Orient-Express :
Dans les années 1930, il allait du Détroit du Bosphore jusqu'à Eskisehir (avec une déviation vers Ankara), Adana, puis la jonction d'Alep ; ensuite, une voie menait à Masul et, soit par bus soit par une voie secondaire, on pouvait rejoindre Bagdad et Basra. L'autre voie s'arrêtait au sud, près de Damas, et les passagers partaient en bus vers Haifa puis empruntaient à nouveau une voie secondaire jusqu'au Caire. Vers la fin des années 30, la ligne fut allongée jusqu'à Téhéran.

Composition du train

Il y avait toutes sortes de wagons dans l'Orient-Express. Ceux décrits ici étaient les plus courants. Il existait aussi plusieurs configurations de train : tantôt on avait davantage besoin de wagons-lits, tantôt c'était de fourgons. Si le convoi s'allongeait trop, la locomotive ne pouvait pas le tirer correctement. C'est pourquoi, il valait mieux former un train supplémentaire. A la différence des locomotives modernes avec leurs moteurs Diesel, 3 machines à vapeur montées en série ne développaient pas plus de puissance qu'une seule.

A partir de 1922, les voitures de l'Orient-Express sont des coques de fer montées sur un châssis de fer et d'acier. Sans chalumeau, il est très difficile d'en percer les parois ou de les plier, seuls le temps et de bons outils pourraient en venir à bout. Les portes intérieures, elles, sont en bois et ne peuvent guère que retarder une entrée en force. Les portes de communication entre les wagons sont, en revanche, métalliques et extrêmement résistantes. Jusqu'en 1922, les voitures étaient entièrement en bois, exceptés la suspension et le châssis.

Les plans fournis dans ce livret sont ceux des véhicules en fer.

Les wagons-lits

Le couloir est d'une finition très élégante, en bois sombre. A l'une des extrémités du couloir, se trouve le siège du conducteur ; c'est sa place normale lorsque le train est en marche. Dans les plans qui vous sont fournis, on compte 16 couchettes par wagon-lit, dont certaines superposées, dans les compartiments doubles. Lors du voyage vers l'ouest, dans cette campagne, les couchettes sont numérotées et assignées. Certains

compartiments sont montrés en configuration de nuit : leurs lits sont faits et baissés. Dans la journée, les couchettes sont remontées.

La finition des compartiments est en bois laqué, ornée d'un superbe travail de marqueterie que l'on doit au célèbre décorateur anglais Morison. Pendant la journée, les lits repliés font de confortables sièges. A côté ou dans une salle de bain attenante, se trouve un petit lavabo permettant de se rafraîchir.

Les toilettes sont aux deux extrémités du wagon. Ces lieux d'aisance, les salles de bains ainsi que les compartiments peuvent être verrouillés.

Un chef de train et un serveur du wagon-restaurant apportent les journaux du matin et le petit déjeuner selon les souhaits de chacun, mais toujours sur un plateau d'argent. Les passagers désireux de déjeuner en compagnie d'autres voyageurs peuvent les rejoindre à une table du wagon-restaurant ou au wagon-salon.

Le wagon-restaurant

Le wagon-restaurant dispose de chaises et de tables, d'une cuisine, d'un garde-manger et d'un cellier à vins. Une version de 56 couverts permet à un peu plus d'un tiers des usagers de se restaurer en même temps. A la mi-journée, il faut 3 services successifs pour que passagers et personnel puissent en faire autant.

La version représentée dans ces pages est limitée à 48 sièges, ce qui correspond à l'échelle du reste du train. On remarquera une porte au milieu de l'allée centrale : les fumeurs comme les non-fumeurs peuvent se restaurer là avec plaisir.

Les meilleurs plats, de même que des vins français, sont servis pour le déjeuner et le dîner. Un maître d'hôtel dirige le service, comme dans les meilleurs restaurants, et chaque table est ornée d'une élégante lampe, ce qui donne au wagon une atmosphère chaleureuse.

En cuisine, tous les produits sont frais et les plats ne sont pas préparés à l'avance. Les cuisines disposent de leurs propres grills et fours à bois. Les aliments, l'argenterie, les nappes et le service en porcelaine sont conservés dans le garde-manger ; le train est également doté d'un compartiment où le vin est maintenu à bonne température.

Les fourgons

Il y en a généralement deux ou plus dans le Simplon-Orient-Express, au minimum un pour les bagages des voyageurs et un pour les colis express. Dans chacun, on trouve des couchettes, sur lesquelles le personnel peut se reposer. L'une d'elles est réservée au chef de brigade dans le wagon des colis express. Nous avons inclus dans le cahier encarté 3 plans du même modèle de fourgon. Une douche est à la disposition du personnel dans chacun.

Le wagon-salon

Même si c'est un anachronisme pour l'époque (1923), le train où les investigateurs évoluent dispose d'un wagon-salon, qui n'est autre qu'un immense bar où les passagers peuvent s'installer confortablement afin de comploter, d'observer et de siroter la boisson de leur choix. En 1923, le wagon-restaurant satisfaisait également à cet usage mais un trop grand respect de la vérité historique ferait obstacle au bon déroulement du jeu, surtout pour le voyage retour depuis Constantinople.

La voiture-salon ne correspond pas du tout à celles utilisées sur les lignes de l'Orient-Express.

La cabine de la locomotive

Elle est de la taille d'une armoire. Les schémas de la locomotive détaillent les différents composants d'une ces machines à vapeur de type courant, ainsi que ceux d'une cabine de conduite standard, quand on la regarde depuis la paroi du tender.

Il n'y a besoin que de très peu d'instruments de contrôle dans une locomotive. Le plus important est la manette de régulation grâce à laquelle on ajuste le taux de vapeur activant les roues ; ainsi, cette manette permet de choisir la vitesse de la locomotive et donc du train dans son entier. Si l'on maintient le niveau d'eau suffisamment haut, que l'on entretient constamment la chaudière et qu'on s'y connaît suffisamment pour savoir que la manette de régulation est la clé du fonctionnement de la locomotive, il n'y a aucune raison pour que celle-ci ne puisse pas être conduite par un amateur.

Le cadran qui mérite le plus de surveillance est celui donnant la pression de la vapeur - qu'elle soit trop basse et le moteur n'a pas assez de puissance pour tirer le train, trop haute et elle entraîne l'ouverture des soupapes de sécurité, lesquelles évacuent la pression qui sinon, risquerait de faire exploser la chaudière.

La configuration de l'Orient-Express

La composition du convoi et l'ordre dans lequel les différents plans des wagons doivent être disposés sont indiqués ci-dessous. La composition d'un train dépendait en partie d'exigences contractuelles et des demandes des passagers. Vous trouverez les plans des wagons pages 18 et 19.

Machine et tender : locomotive à vapeur où se tiennent le conducteur et le chauffeur.

Fourgon : wagon de transport de colis à destination d'un arrêt intermédiaire ou du terminus du Paris-Constantinople.

Fourgon : où sont entreposés les bagages du Paris-Constantinople.

Wagon-restaurant : Paris-Constantinople.

Wagon-lit : Calais-Constantinople.

Wagon-lit : Paris-Constantinople.

Wagon-salon : Paris-Constantinople.

Wagon-lit : Paris-Athènes.

Wagon-lit : Paris-Trieste.

Wagon-lit : Paris-Budapest.

Fourgon : deuxième wagon de transport des bagages en fonction des besoins.

Wagon-cathédrale : au retour, il s'insère entre 2 wagons quelconques.

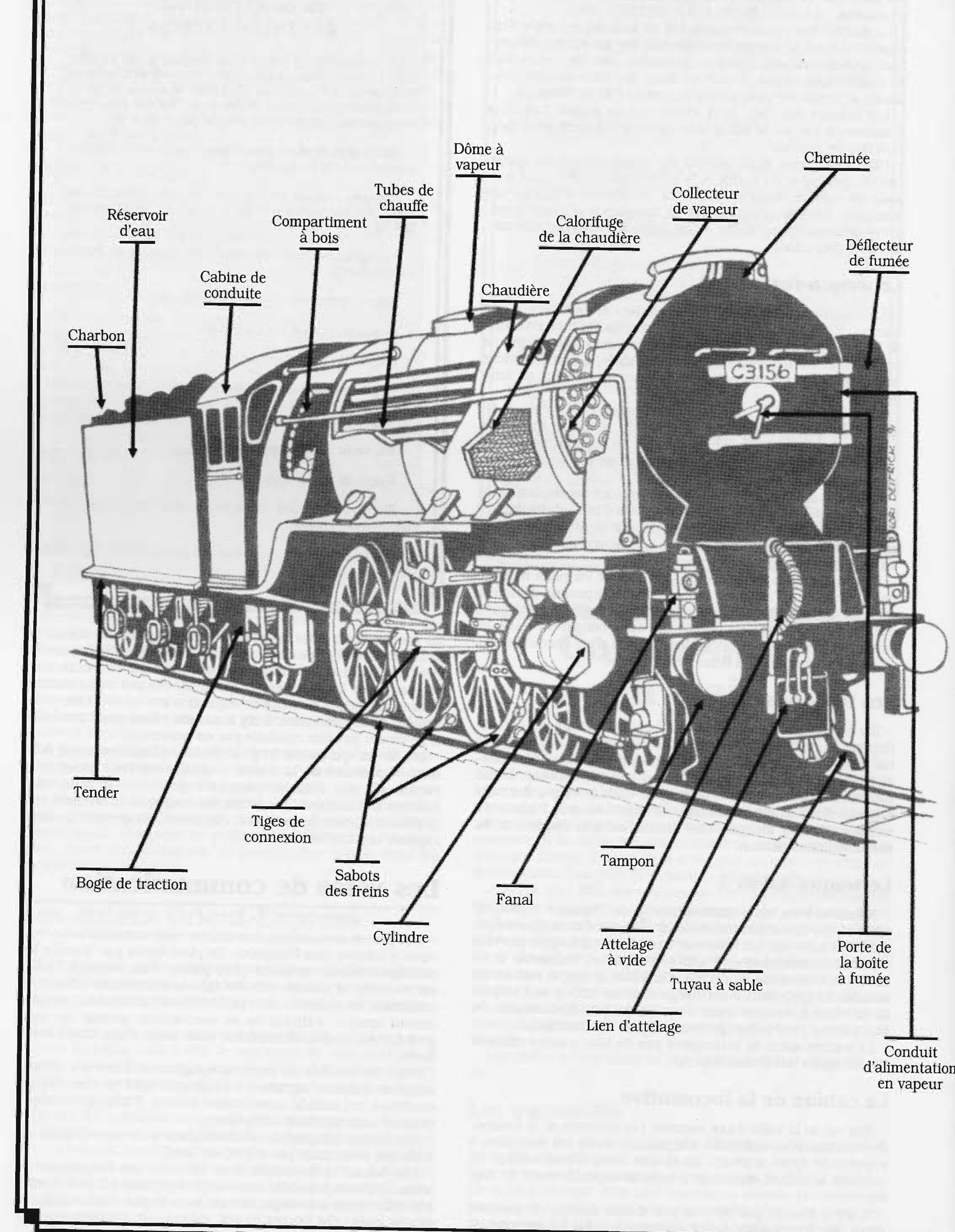
Les voies de communication

Les portes communicantes situées aux extrémités des voitures s'ouvrent vers l'intérieur. La plate-forme par laquelle les passagers doivent transiter pour passer d'un wagon à l'autre est couverte et montée sur des bascules spéciales offrant un maximum de stabilité. Une protection en accordéon, complètement opaque, s'étirant ou se contractant, protège les usagers du vent et des intempéries, mais aussi d'une chute éventuelle.

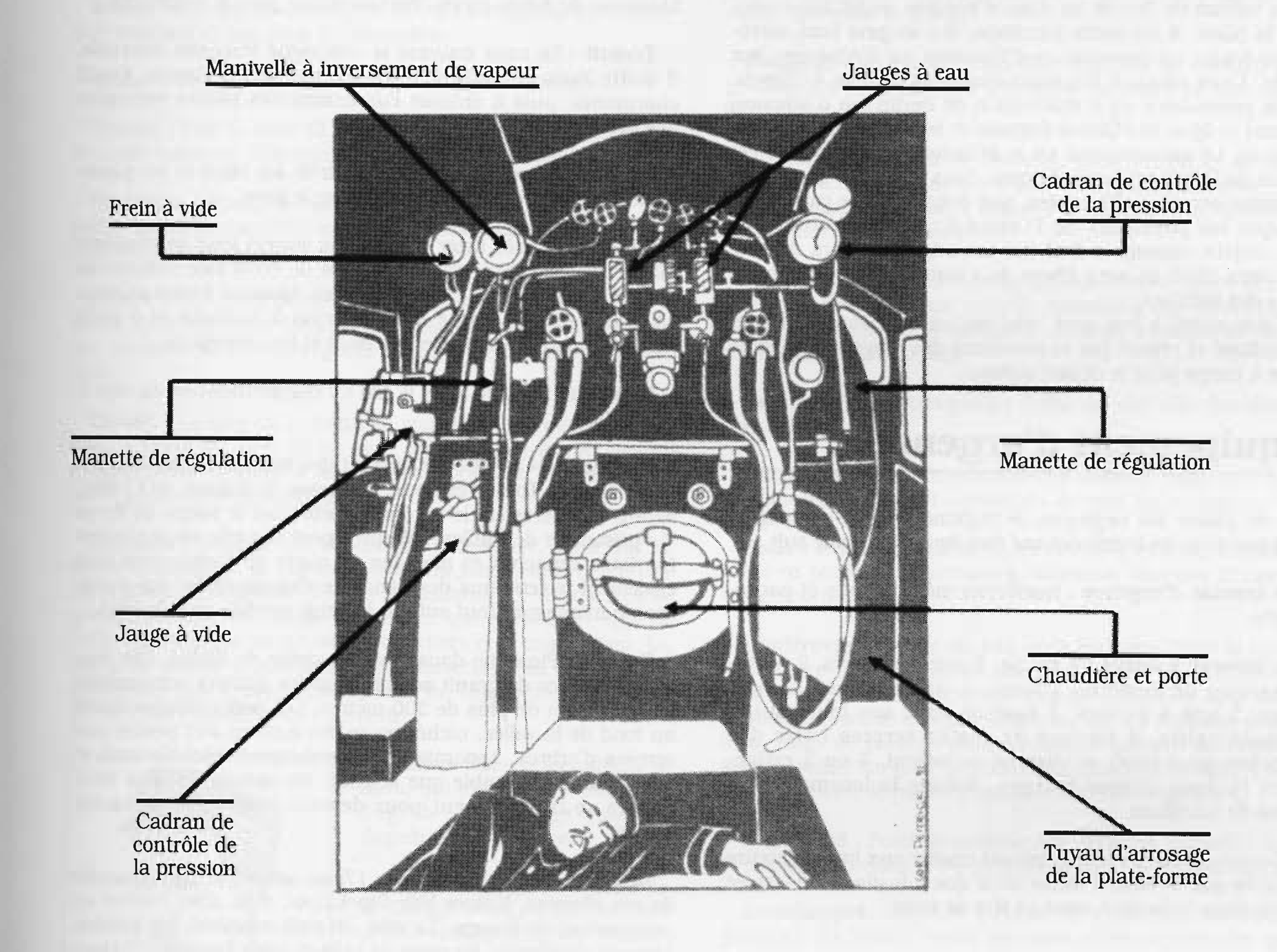
Pour les besoins de cette campagne, on admettra qu'une sonnette d'alarme signalant à l'ingénieur qu'il faut arrêter les machines, est installé dans chaque voiture. Il n'est pas sûr que cette sécurité ait existé à l'époque.

Des postes télégraphiques et téléphoniques sont disponibles à chaque arrêt, mais pas à bord du train.

Les dames et messieurs bien éduqués qui fréquentent le train, n'élèvent jamais la voix, mais si par hasard, l'un d'entre eux criait dans un compartiment, les occupants des compartiments attenants l'entendraient clairement, de même que le chef de train et tous ceux qui se trouveraient dans le couloir.



Dôme à vapeur
Cheminée
Tubes de chauffe
Collecteur de vapeur
Réservoir d'eau
Compartiment à bois
Calorifuge de la chaudière
Déflecteur de fumée
Cabine de conduite
Chaudière
Charbon
C3156
Tender
Tiges de connexion
Bogie de traction
Sabots des freins
Tampon
Fanal
Cylindre
Attelage à vide
Porte de la boîte à fumée
Tuyau à sable
Lien d'attelage
Conduit d'alimentation en vapeur



La locomotive et son poste de conduite

Le tender contient de l'eau, qui est envoyée dans la chaudière par la machine. Le chauffeur entretient le feu par des pelletées de charbon ; la chaleur passe par les tubes de chauffe, puis est évacuée par la cheminée, après avoir créé la vapeur, laquelle traverse des tubes de surchauffe, ce qui intensifie sa puissance. Elle se répand ensuite dans les cylindres et actionne les pistons, avant de s'échapper par les tuyaux. Ceux-ci sont aussi utilisés pour extraire les gaz de la chaudière. La vapeur, entrant dans le piston des deux côtés, est contrôlée par un système de soupapes. Avec les tiges de connexion et d'attelage, tout cela forme la partie motrice du train.

La locomotive et le poste de conduite qui vous sont présentés, le sont simplement à titre d'exemple : ce ne sont en aucun cas de fidèles illustrations de ceux des lignes de l'Orient-Express en 1923.

Répartition des passagers dans les wagons

Elle dépend essentiellement de leur destination. Les passagers en partance de Constantinople pour Calais prennent place dans le wagon de Calais. Ceux s'arrêtant à Milan sont installés dans la voiture de Trieste ou dans n'importe quelle autre où il y a de la place. A certaines jonctions, des wagons sont accrochés au train, en provenance d'Ostende ou d'Athènes, par exemple. Ceux allant à Bucarest changent de voie à Zagreb. Ceux en provenance ou à destination de Berlin (ou d'Athènes) rejoignent la ligne de l'Orient-Express et se rattachent au train à Belgrade. Le rattachement ou le détachement de wagons est la raison de l'arrêt prolongé du train dans certaines gares. Ces manœuvres seront, soit ignorées, soit dirigées par le gardien.

Lorsque les passagers de l'Orient-Express effectuent de courts trajets, comme le font les investigateurs lors de leur voyage vers l'Est, ils sont libres de s'installer dans n'importe laquelle des voitures.

Une fois arrivé à bon port, tout wagon est consciencieusement nettoyé et réparé par le personnel des Wagons-Lits, puis ramené à temps pour le départ suivant.

L'équipement d'urgence

Afin de pallier les urgences, le règlement de la compagnie prévoit que tous les trains doivent être équipés comme suit :

- **Une trousse d'urgence :** nombreux médicaments et pansements.

- **Une trousse à outils :** 1 hache, 3 scies, 2 leviers, 2 pelles, 1 marteau de forgeron, 1 fouet, 1 ciseau à bois, 2 marteaux, 1 scie à métaux, 1 hachoir (avec son fourreau), 2 longues pelles, 4 torches de résine serrées entre des planches pour éviter qu'elles ne se brisent, 4 ou 5 extincteurs (1 dans chaque fourgon, 2 dans la locomotive), 1 bidon de lubrifiant.

Le Gardien pourra éventuellement révéler aux investigateurs désespérés que la boîte à outils ainsi que 2 fusils de chasse se trouvent dans le fourgon situé en tête de train.

Par la fenêtre

Il y a une série de villes, de paysages et de petits incidents de parcours qui font parties de la routine de l'Orient-Express sur l'itinéraire Londres-Constantinople. Les villes vues dans les scénario sont seulement citées ici mais non détaillées. Nous progresserons d'ouest en est.

Dans chaque pays, la police locale vérifie les passeports et les visas des passagers à leur montée ou descente du train. On trouve également un point de contrôle douanier à chaque frontière. Le chef de brigade est toujours présent lors de ces formalités.

Les contrôles frontaliers d'identité interviennent à l'aller comme au retour : seul le nom change, les contrôles d'entrée devenant des contrôles de sortie et vice versa. De la même façon, la lecture de cette liste de bas en haut donne le trajet d'est en ouest. Tous les contrôles douaniers signalés concernent les passagers et les marchandises entrant dans le pays.

Londres : Voir le Livre I. C'est là que débute la campagne.

Calais : Un port industriel du nord de la France situé sur le Pas de Calais. Avec Ostende, c'est un des deux points de passage portuaires réguliers des Britanniques qui prennent l'Orient-Express. Calais est une presqu'île bordée de canaux et de quais. En face de son Hôtel de Ville, trône le groupe de statues signé par Auguste Rodin "Les Bourgeois de Calais". C'est un port de transit important pour les passagers et le courrier qui traversent la Manche, ainsi qu'un point de contrôle douanier entre l'Angleterre et la France. La police française vérifie les visas et les passeports.

Paris : Voir le Livre II. On s'y approvisionne en vins et autres boissons, de même qu'en charbon et eau pour la locomotive.

Transit : Le train traverse la campagne française hivernale. Il quitte Paris et passe par des villages tantôt glacials, tantôt charmants, puis il entame l'ascension des pentes enneigées des montagnes.

Frasne : La police française contrôle les visas et les passeports de tous ceux qui veulent quitter le pays.

Vallorbe : Après avoir traversé un tunnel long de plusieurs kilomètres, le convoi débouche près de cette ville industrielle suisse. C'est le point de contrôle des douanes franco-suisses. La police suisse monte dans le train à Vallorbe et y reste jusqu'à Brigue pour vérifier les visas et les passeports.

Lausanne : Voir le Livre II. On s'y réapprovisionne en vins et boissons.

Montreux : On y trouve surtout des vacanciers installés sur le lac Léman. Tout près de là, se dresse le château de Chillon, datant du 13ème siècle et rendu célèbre par le poème de Byron "Le prisonnier de Chillon". Montreux est une ville où se côtoient touristes branchés et malades en quête de santé, mais c'est également le terminus des lignes de chemin de fer qui gravissent la montagne. Tout autour, la neige scintille sous le soleil.

Transit : Plongeon dans la vallée alpine du Rhône. Des douzaines de pics de granit sculptés par les glaciers surplombent la dépression de plus de 300 mètres. Les petits villages blottis au fond de la vallée, nichés entre des collines aux pentes parsemées d'arbres, apparaissent étonnamment réconfortants et accueillants. Il semble que là-haut, les visions les plus terrifiantes se transforment pour devenir familières, attirantes même.

Brigue : Ville florissante au 17ème siècle ; le plus prospère de ses citoyens, Kasper Von Stockalper, était alors célèbre un peu partout en Europe. La ville, de style médiéval, est admirablement conservée. Au cœur de celle-ci siège l'antique Château de Von Stockalper, avec ses 3 tours et sa cour à arcades. Seuls quelques milliers d'habitants, parlant allemand ou espagnol pour la plupart, y vivent. Les ravitaillements en eau et charbon pour la locomotive y sont effectués. On y prend également du combustible pour les radiateurs des wagons. C'est le point de contrôle des douanes suisses. Pour les visiteurs venus par le Simplon, la police monte à bord du train à Brigue et n'en descend qu'à Vallorbe, pour pouvoir contrôler les visas et passeports. Pour les passagers se rendant en Italie, la police italienne monte également dans le train à ce niveau ; elle va jusqu'à Iselle.

Le tunnel du Simplon : Le Simplon-Orient-Express passe par le tunnel du Simplon, une percée d'environ 20 km dans le granit. A seulement 75 m au-dessus du niveau de la mer, cet ouvrage est le plus long tunnel, ferroviaire et alpin, existant à aussi basse altitude ; la voie du Simplon doit d'abord monter une pente quasi-verticale pendant environ 1, 5 km. Le tunnel du Simplon entre profondément en Italie et suit la pente de la rivière Diveria.

Iselle : A l'embouchure sud du tunnel du Simplon, la police italienne monte à bord du train. Elle y reste jusqu'à Brigue pour contrôler les visas et les passeports.

Domodossola : Ville frontalière très pittoresque, chef-lieu de la vallée d'Ossola. Sa place, la célèbre piazza del Mercato, date du 17ème siècle. C'est le point de contrôle des douanes italiennes.

Transit : Le train poursuit son chemin vers les eaux miroitantes du lac Majeur (Lago Maggiore), où l'on abandonne enfin les montagnes pour les plaines de Lombardie. Après les villes très collet-monté de Suisse, les passagers remarqueront les Italiens en partance, agglutinés le long des voies, l'arrière des maisons et les fils sur lesquels sèche le linge, juste après la limite des neiges montagnardes.

Milan : Reportez-vous au Livre II. On s'y ravitaille en nourriture, charbon et eau pour la locomotive.

Venise : Voir le Livre III. Ravitaillement en nourriture.

Trieste : Voir le Livre III. Ravitaillement en nourriture, vins et autres boissons, charbon et eau pour la locomotive.

Postumia : Point de contrôle des douanes italiennes ; la police italienne contrôle les visas et les passeports de tous ceux qui entrent ou sortent du pays.

Rakek : C'est un point de contrôle des douanes yougoslaves ; la police reste dans le train jusqu'à Zagreb afin de vérifier les visas et les passeports de ceux qui entrent dans le pays.

Transit : Le long de la frontière yougoslave, la campagne se vide. A perte de vue, ce ne sont qu'étendues herbeuses et grandes pinèdes. Juste à la sortie de Trieste, le train s'engage sur la pente raide des collines.

Ljubljana : Capitale de la Slovénie yougoslave. Bâtie sur la rivière Ljubljanica, la cité est blottie au fond d'une vallée des Alpes Nord Dinariques. D'épais brouillards s'y déposent fréquemment. Une forteresse médiévale, qui n'est autre que la vieille ville, domine les nouveaux quartiers et le cours d'eau. La ville a sa propre galerie d'art, une université, un opéra, trois académies des arts et une faculté de théologie (fondée en 1919). On s'y ravitaille en nourriture.



"En voiture, s'il vous plaît. Le Simplon-Orient-Express va partir !

Transit : Les rails suivent la Sava, qui s'élargit en filant vers Zagreb ; le voyage jusqu'à Zagreb prend 2 heures.

Zagreb (Agram) **:** Capitale de la Croatie. Construite sur les pentes des Montagnes Medvéniques et dans la plaine de la Sava. C'est une ville verte de parcs et de jardins publics. Elle possède de nombreuses galeries d'art, une université et une Académie des Arts et Sciences. Beaucoup de ses bâtiments datent du Moyen Âge. Dans les années 20, Zagreb était le centre de l'agitation du Parti Paysan Croate. La Croatie n'avait guère de liens qu'avec l'Autriche, en 1919 et elle vint rejoindre dans l'Union la Serbie, le Monténégro et la Slovénie yougoslave. Zagreb est une grande cité où l'on trouve d'importantes jonctions ferroviaires et routes principales, et où les industries pullulent. C'est ici que se fait le ravitaillement en eau et charbon pour la locomotive. La police y monte à bord du train et vérifie les visas et passeports jusqu'à Rakek. Dans l'aventure, les investigateurs ne passent de temps qu'à Zagreb des Rêves, mais il n'est prévu aucune descente du train ici.

Transit : Les rails suivent toujours à distance la Sava, qui s'élargit encore ; il est possible qu'à Brod, où le train et la rivière se rencontrent à nouveau, on puisse apercevoir de petits bateaux et même quelques barges. Puis, les rails longent les plaines hongroises, steppes stériles et monotones qui n'ont de valeur que pour le bétail.

Belgrade : Voir le Livre III. On y effectue les ravitaillements en denrées alimentaires, boissons, charbon et eau pour la locomotive.

Transit : On quitte le Danube, pour remonter la Morava entre des champs cultivés d'une très grande richesse. Après avoir bifurqué vers l'est à la sortie de Nis, le relief devient plus accidenté et montagneux.

Nis/Pirot : La police serbe monte à bord entre ces deux villes afin d'effectuer un contrôle minutieux des visas et passeports des passagers. A l'extérieur, la neige s'amoncelle dans les creux et recoins sombres.

Tzaribrod (Dimitrevgrad) **:** Point de contrôle des douanes yougoslaves.

Dragoman : Point de contrôle des douanes bulgares ; la police inspecte les visas et passeports de tous les passagers.

Sofia : Reportez-vous au Livre IV. On y effectue le ravitaillement en produits alimentaires, boissons, charbon et eau pour la locomotive.

Dimitrovgrad : Ville du sud de la Bulgarie, dans la province du Khoskovo, qui trône au beau milieu des basses terres fertiles de la vallée de la Maritza. Elle est composée de 3 villages, Rakovski, Mariino et Chernokonovo. Ici, les légumes poussent bien, mais de plus en plus d'hommes quittent la ferme pour aller travailler au fond des mines de charbon locales. A ne pas confondre avec le point de contrôle du Sud yougoslave.

Svilengrad : Point de contrôle des douanes bulgares ; la police contrôle les visas et les passeports de tous les passagers.

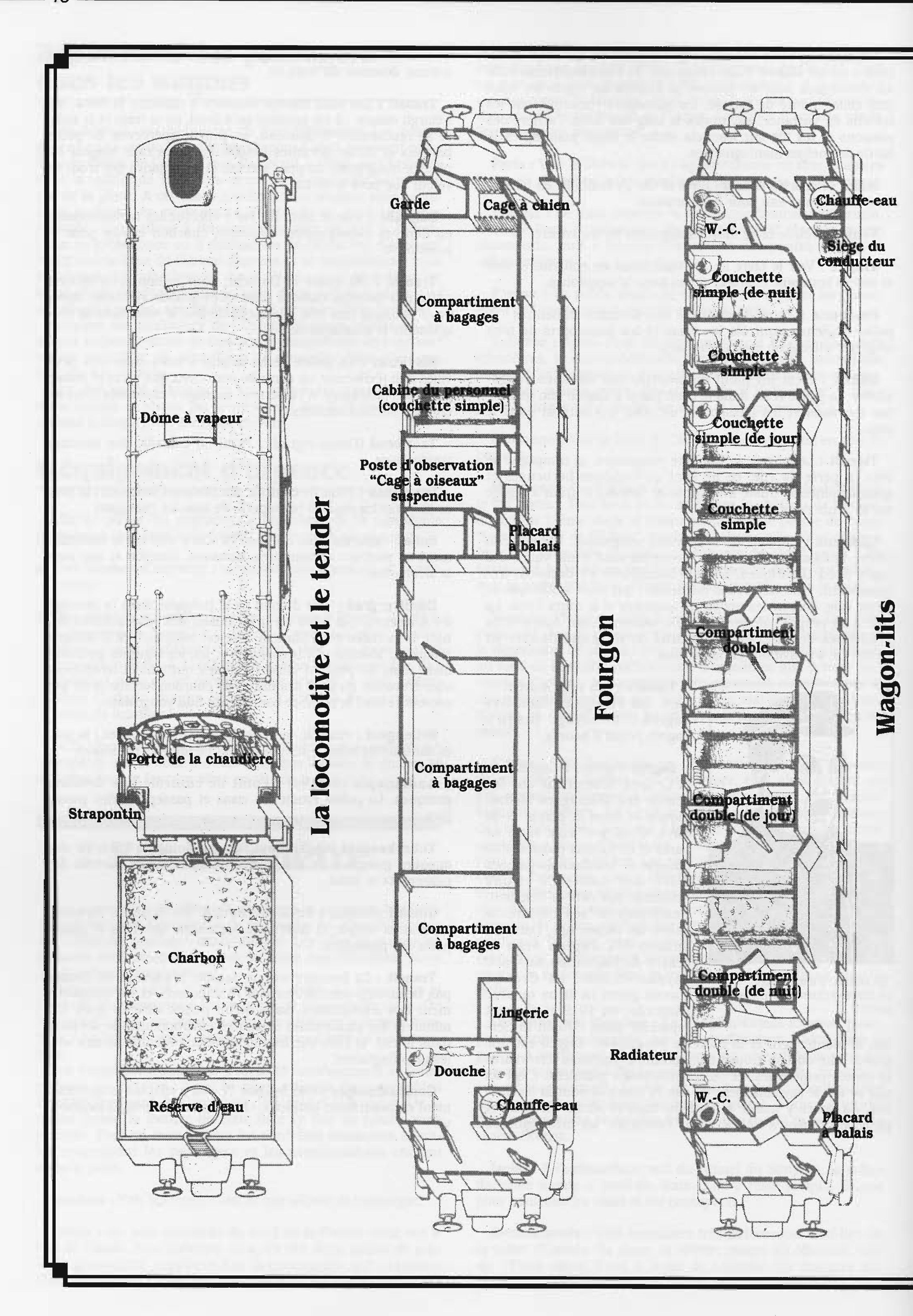
Andrinople (Edirne) **:** Point de contrôle des douanes grecques. La police étudie les visas et passeports des passagers.

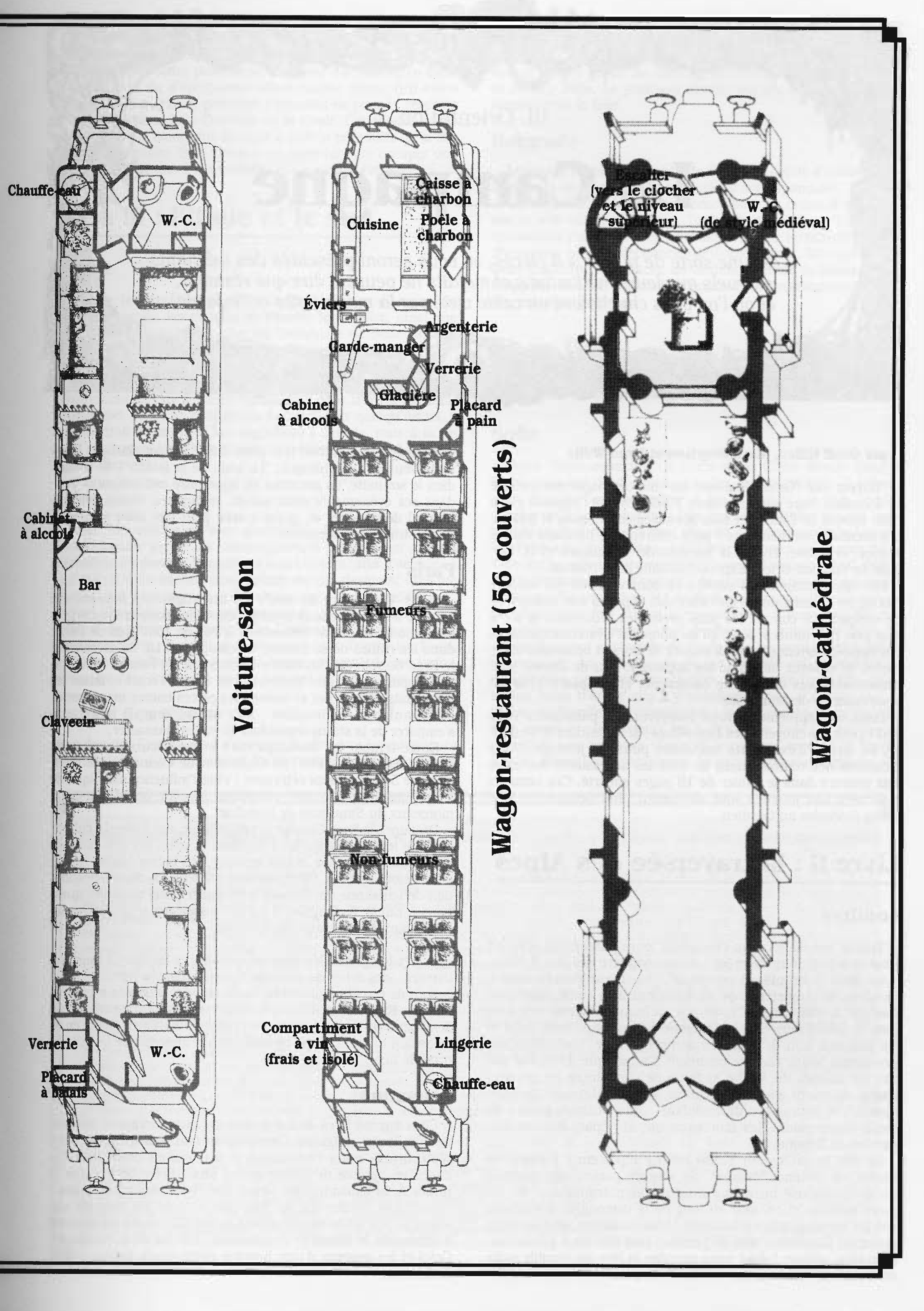
Tcherkesseui (Cerkeskoy) **:** Autre point de contrôle des douanes grecques. La police effectue un nouveau contrôle des passeports et visas.

Sinakli (Sinekli) **:** Point de contrôle des douanes turques ; les polices turque et interalliée contrôlent les visas et passeports des passagers.

Transit : La frontière turque passée, le paysage ne change pas beaucoup contrairement à l'habillement et au comportement des autochtones, sans qu'on puisse dire en quoi. Les minarets des nombreuses mosquées environnantes se dressent dans le ciel, si bien que les modifications architecturales sont les plus flagrantes.

Constantinople : Voir le Livre IV. On y effectue le ravitaillement en nourriture, boissons, charbon et eau pour la locomotive.


La locomotive et le tender
Dôme à vapeur
Porte de la chaudière
Strapontin
Charbon
Réserve d'eau
Fourgon
Garde
Cage à chien
Compartiment à bagages
Cabine du personnel (couchette simple)
Poste d'observation "Cage à oiseaux" suspendue
Placard à balais
Compartiment à bagages
Compartiment à bagages
Lingerie
Douche
Chauffe-eau
Radiateur
Wagon-lits
Chauffe-eau
W.-C.
Siège du conducteur
Couchette simple (de nuit)
Couchette simple
Couchette simple (de jour)
Couchette simple
Compartiment double
Compartiment double (de jour)
Compartiment double (de nuit)
W.-C.
Placard à balais


Chauffe-eau
W.-C.
Cabinet à alcools
Bar
Clavecin
Verrerie
W.-C.
Placard à balais
Voiture-salon
Caisse à charbon
Cuisine
Poêle à charbon
Éviers
Argenterie
Garde-manger
Verrerie
Glacière
Cabinet à alcools
Placard à pain
Fumeurs
Non-fumeurs
Compartiment à vin (frais et isolé)
Lingerie
Chauffe-eau
Wagon-restaurant (56 couverts)
Escalier (vers le clocher et le niveau supérieur)
W.-C. (de style médiéval)
Wagon-cathédrale



III. Orientation

La Campagne

C'est une sorte de puzzle à 6 pièces, où vous seront présentés des méchants si cruels que leurs motivations et méfaits ne peuvent être que résumés, et où l'on vous chuchotera un conte vicié par la magie noire et l'infamie.

par Geoff Gillan, Mark Morrison et Lynn Willis

"Terreur sur l'Orient-Express" est une campagne européenne se déroulant entre janvier et mars 1923. Les nuits tombent vite à cette époque de l'année et sont généralement longues et froides. Les aventures ont lieu dans 7 pays différents, le Royaume-Uni, la France, la Suisse, l'Italie, la Yougoslavie, la Bulgarie et la Turquie. Le Simplon-Orient-Express fait halte dans chacun.

Les commentaires qui suivent ne sont valables que dans le cas où les investigateurs font les choix apparus aux auteurs de ce supplément comme les plus probables. Toutefois, il n'y a que peu de chances pour qu'ils adoptent systématiquement ces options. Attendez-vous à maints détours et occasions manquées, et essayez même de les apprécier. Peu de choses sont incontournables dans cette campagne, et le hasard pourrait vous réserver des surprises.

Dans ce supplément, vous trouverez des passeports style 1921 pour les citoyens des États-Unis ; si le Gardien le souhaite, ils feront d'excellents souvenirs pour les joueurs. Vous trouverez des reproductions de tous les accessoires destinées aux joueurs dans le cahier de 16 pages encarté. Ces versions réservées aux joueurs sont nettement plus décoratives que celles destinées au Gardien.

Livre II : la traversée des Alpes

Londres

Tandis que les joueurs examinent leurs passeports, il serait peut-être judicieux de créer une atmosphère propice à "Dansons dans le brouillard nocturne". Les investigateurs sont à Londres, en Angleterre, où ils assistent à la conférence-banquet de la Fondation Challenger, à laquelle appartient leur ami, le professeur Smith. Quelques jours plus tard, celui-ci les contacte afin de leur demander de l'aide. L'académicien, gravement brûlé, raconte comment il a manqué d'être tué par des adorateurs du Mythe et tente de convaincre les personnages de partir sur le continent, afin de détruire ce qu'il appelle "le Simulacre de Sedefkar", une antique statue de forme humanoïde. Ses morceaux ont été éparpillés un peu partout en Europe.

En fait, ce professeur Smith est un imposteur - il s'agit, en réalité, de Mehmet Makryat, un sombre personnage presque toujours déguisé ou même magiquement transformé en un autre individu et ce, tout au long de la campagne. Il souhaite que les investigateurs retrouvent et lui ramènent tous les morceaux du Simulacre, afin de pouvoir, une fois les 6 pièces rassemblées, utiliser l'objet pour prendre la tête du terrible culte du Mythe de Cthulhu, Les Frères de la Chair.

Toutefois, à Londres, une piste mène les personnages dans une aventure périphérique, "Le train de la fatalité". Si le Gardien le souhaite, ils pourront en apprendre suffisamment pendant ces événements pour savoir, le moment venu, créer un "Portail de Fatalité" et, grâce à cela, peut être ainsi se sauver d'une situation désespérée.

Paris

Dans "Les fleurs du mal", les investigateurs poursuivent l'ombre d'un mystérieux inconnu qui vécut dans la France pré-révolutionnaire, et se retrouvent à Poissy, tout près de Paris, dans les ruines de sa maison de campagne. Là, ils découvrent le Bras Gauche du Simulacre de Sedefkar, et Fenalik le vampire réapparaît. Comme Makryat, il se tient à l'écart et laisse les personnages chercher et trouver les pièces encore manquantes du Simulacre de Sedefkar ; s'ils réussissent, il tentera de s'emparer de la statue assemblée et de les massacrer.

Entre-temps, les investigateurs verront leurs chances de réussir leurs jets d'Idée, de Chance et de Connaissance diminuer de 5 % par pièce retrouvée : c'est l'influence maléfique de l'objet qui s'opère contre quiconque possède un ou plusieurs morceaux du Simulacre de Sedefkar.

Découpez le Bras Gauche et présentez-le aux joueurs ; chaque fois que leurs investigateurs mettront la main sur une nouvelle pièce, vous devrez soit la leur montrer, soit la leur confier.

De retour à Paris, ils reprennent l'Orient-Express, à destination de Lausanne (en Suisse), afin d'aller poser quelques questions à Edgar Wellington. Il est en possession d'un parchemin concernant le Simulacre de Sedefkar.

Sortez les plans des wagons et montrez-les tour à tour aux joueurs - des schémas détaillés figurent dans ce livret.

Lors de ce calme parcours, ainsi que des suivants à bord de l'Orient-Express, attribuez à tout investigateur ayant perdu des points de Santé Mentale, un point de SAN qu'il gagne en se délassant dans la calme et chaleureuse atmosphère qu'offre ce train de luxe.

Lausanne

C'est sur les rives du lac de Genève que commence "Nocturne" ; là, les investigateurs rencontrent non seulement les frères Wellington, mais également le ô combien cruel duc des Esseintes, prince de l'Intrigue, lui aussi Frère de la Chair et prince de la Lausanne des Rêves. Les courageux personnages y trouvent le Parchemin de Tête, une aide de jeu réservée aux joueurs. Ses 49 mots enluminés et ses 22 images les aideront à accomplir le Rituel de Purification, à la fin de la campagne. Celui-ci les sauvera d'une horrible décrépitude prématurée et de la mort.

Milan

Les investigateurs explorent la Scala, célèbre opéra milanais, et tentent de prendre possession du Torse du Simulacre dans "Note à note". Ils s'aperçoivent alors encore mieux des effets néfastes de la statue, et peut-être entendent-ils pour la 1ère fois prononcer le nom de la Confrérie de la Chair. Cet épisode est le plus court de la campagne et, mise à part la poursuite de la fin, s'avère très linéaire. Si le Gardien souhaite lui faire occuper une soirée entière de jeu, il devra étoffer ces quelques événements.

Livre III : l'Italie et le sud

Venise

"Amour (et mort) en gondole" mêle l'histoire d'amour de Maria et Georgio, les ravages de Fenalik le vampire, ainsi que la quête de la Jambe Gauche du Simulacre de Sedefkar par des investigateurs plutôt perplexes. Les recherches, les Chemises Noires et les étranges événements qui se déroulent à Venise offrent moult incidents et détails que les personnages découvriront lors de leurs pérégrinations pour trouver la famille Grimanci. Si les investigateurs devaient tuer quelqu'un ici, il leur faudrait se montrer fort ingénieux à Trieste, puis à la fin de la campagne, lors de la traversée retour de l'Italie à bord de l'Orient-Express.

Trieste

Dans "Un souffle de vent glacial", le fantôme de Johann Winckelmann mène les investigateurs jusqu'à un ancien médaillon. Ils devront le ramener aux Lloigors, afin d'accéder à la Jambe Droite cachée dans l'antre de ces derniers, quelque part au sein des cavernes de Postumia, près de la frontière yougoslave. Plus les personnages avancent, et plus ils sont nombreux à les suivre : adorateurs des Lloigors, Frères de la Chair, Chemises Noires, Fenalik et à peu près tout Trieste les filent, les aident, fouillent leurs chambres et essaient de les tuer - laissez-les donc trébucher sur un cadavre à chaque coin de rue.

Zagreb des Rêves

Le duc des Esseintes va s'amuser. Il offre aux investigateurs une bouteille d'un délicieux Sauternes qui les transporte "Dans une ville de tours et de cloches", une version de Zagreb des Rêves. Là, ils prennent connaissance des quelques pages du journal de J.P. Drapeau et apprennent d'un étranger masqué ce qui les guette au bout de leur recherche d'informations et de leur lutte. Le principal danger qui les attend dans cette aventure est la folie.

Belgrade

Le conservateur du Musée de Belgrade reçoit d'intéressants fragments de statues d'un mystérieux correspondant.

Une fois les papiers des visiteurs bien en ordre, il les dirige sur le petit village d'Oraszac. Tout près de là, dans "Une petite chaumière dans les bois", vit Baba Yaga, terrifiante déesse slave mais aussi collectionneuse d'objets d'art. Elle possède le Bras Droit du Simulacre de Sedefkar et ne le laissera pas échapper sans se battre. Elle poursuit les investigateurs terrifiés jusqu'en Bulgarie.

Livre IV : Constantinople et ses suites

Sofia

Dans "Repossession", un Frère de la Chair monte dans le train et essaie de décapiter un des investigateurs. Il échoue mais parvient quand même à lui arracher un œil, dont il affirme qu'il lui appartient. Dès lors, de terribles visions hantent le malheureux borgne, jusqu'à ce que Fenalik massacre les Frères bulgares dans une caverne, pour s'emparer de la Tête qu'ils venaient juste de trouver, à l'université. Il décide alors d'attaquer et d'essayer de tuer tous les personnages afin de leur arracher les autres parties du Simulacre de Sedefkar. Une fois la statue recomposée, il verra en effet ses pouvoirs grandir jusqu'à lui donner une puissance hors du commun et lui permettre de prendre une apparence humaine normale. La conclusion de cet épisode est extrêmement dangereuse pour ses adversaires. Il est très probable qu'au moins deux d'entre eux n'y survivront pas. C'est ici que la tâche du Gardien se complique : les plans du train doivent être posés à plat devant les joueurs de façon à ce que la situation soit toujours claire et le combat équitable. Toutefois, si Fenalik est vainqueur, la campagne est terminée. On

Le continent de l'horreur par Peter F. Jeffery

L'Europe a eu plus que sa part d'horreurs - qu'elles soient réelles, légendaires ou fictives - et si on voulait toutes les répertorier, il est très probable qu'une bibliothèque n'y suffirait pas. Ce guide ne se veut d'ailleurs qu'un point de départ pour ceux qui désirent approfondir le sujet. N'oubliez pas, cependant, que l'exactitude des œuvres citées peut être sujette à caution sur divers points : Si Guy de Maupassant décrit d'une manière réaliste la France de la fin du 19ème, la preuve n'est pas encore faite que les contes que Lovecraft et ses amis situent en Europe, soient aussi documentés. Malgré mon envie de tirer un trait sur ces derniers, à l'exception d'un ou deux, je me trouve dans l'obligation de ne pas les délaisser car ils sont à la base du jeu, L'Appel de Cthulhu.

D'autres auteurs de langue anglaise savaient de quoi ils parlaient. Vernon Lee et F. Marion Crawford passèrent une grande partie de leur vie en Italie, et tous deux y moururent. Algernon Blackwood voyagea beaucoup et l'on pense que la plupart de ses histoires sont inspirées d'incidents qui se seraient produits dans sa vie.

L'Europe de l'Est est, quant à elle, le royaume des vampires ; des Balkans à la Baltique, les histoires sont hantées par ces monstres légendaires. Ici, les légendes de vampires et de loups-garous sont monnaie courante. Que le Gardien fasse usage ou pas de ces histoires à dormir debout, un paysan qui arbore un collier d'ail ajoutera toujours de la couleur à une campagne.

Depuis la publication du *Dracula* de Bram Stoker, en 1897, l'imagerie populaire a ancré l'origine des vampires en Transylvanie. La Transylvanie est une véritable province - entre 1867 et la Grande Guerre, elle faisait partie de la moitié hongroise de l'empire austro-hongrois. En 1920, le contrôle de la province passa à la Roumanie, bien qu'elle fût revendiquée par la Hongrie. Avant *Dracula*, le centre du vampirisme était ailleurs. Eric, comte de Stenbock écrivait : "Les histoires de vampires se déroulent généralement en Styrie, et la mienne n'est pas en cela différente des autres." La Styrie est, selon les frontières définies après la Grande Guerre, la province la plus au sud est de l'Autriche. L'étymologie du mot "vampire" indiquerait une origine turque et lituanienne.

Par deux fois durant le 20ème siècle, les frontières des pays européens ont été bouleversées. Des États ont été créés, puis rayés des cartes - la liste qui suit a été constituée en fonction des frontières de 1920, mais nombre de références ne datent pas de cette période. Qui plus est, le nom des endroits a souvent été modifié en raison de l'avancée, puis du recul des frontières. Ainsi, dans "Les Saules" d'Algernon Blackwood (le conte surnaturel que préférait Lovecraft), on lit : "A proprement parler, la partie la plus fascinante de la vie de la rivière, commence

suite page suivante

pourra alors discuter des tactiques que l'on aurait dû mettre sur pied et considérer la possibilité d'envoyer une assistance aux investigateurs.

Constantinople

Si Fenalik est défait, les joueurs entament la conclusion de leur campagne dans "In Extremis". Le plan de Mehmet Makryat continue de fonctionner, que Fenalik intervienne à nouveau ou pas. Makryat aide les personnages à passer sains et saufs, l'obstacle des Frères de la Chair et les entraîne même jusque dans la Mosquée du Bout du Monde. Là, il leur expose ses projets, tue son père et prend la tête du culte. Il lui faut pourtant retourner à Londres pour entamer le Rituel de Purification. Naturellement, il projette de s'y rendre à bord de l'Orient-Express, célèbre pour ses records de vitesse. Il est très important que les investigateurs apprennent la terrible vérité au sujet de Mehmet Makryat et de ses capacités à changer son apparence en utilisant la magie, sinon ils ne sauront guère comment le chercher dans l'avant dernier épisode. Dans la mesure où Makryat est d'ores et déjà en possession du Simulacre de Sedefkar, les pourcentages de Chance, d'Idée et de Connaissance des investigateurs reviennent à la normale.

La traversée de l'Europe

Dans "Train bleu, nuit noire", les investigateurs survivants font le voyage retour à bord de l'Orient-Express. Ils doivent essayer de deviner lequel des passagers est Mehmet Makryat. Ce n'est pas une tâche facile, car Mehmet ne cesse d'assassiner d'innocents passagers afin d'endosser leur identité, pendant que ses hommes de mains, les adorateurs du culte, profitent de chaque arrêt pour tuer un autre investigateur. Quand ils retraversent la Yougoslavie, Baba Yaga leur rend également visite.

Près de la Suisse, Makryat se rend seul maître du convoi et use de magie sur la locomotive pour que sa vitesse soit décuplée.

Le Prince de l'Intrigue est de retour et tente de passer un marché avec les investigateurs. S'ils sont suffisamment compétents, ils survivront à cette terrible épreuve sans faire dérailler la locomotive.

De retour à Londres

Que Makryat soit mort ou non dans l'épisode précédent, ses adversaires doivent se rendre à son échoppe de Londres. Dans "Le brouillard se lève", ils devront accomplir le Rituel de Purification afin de se libérer de la malédiction du Simulacre de Sedefkar. Là, ils risquent de commettre une maladresse et de ramener Makryat, triomphant, à la vie. Il leur restera quand même une ultime chance de succès.

Cet épisode conclut la campagne. Celle-ci vous sera contée en détails dans les autres livrets.

Le Simulacre de Sedefkar

Le Simulacre de Sedefkar est une statue, plus ancienne encore que l'histoire de l'humanité, modelée par des mains inconnues, peut-être pour représenter la forme originelle de l'homme ou, du moins, une forme originelle de l'humanité, qui est par la suite tombée dans l'oubli. De mémoire d'humain, elle a été pour la première fois déterrée dans les ruines de la ville sans nom, qui a précédé Byzance. Depuis, les hommes l'ont transportée, entière ou non, aux quatre coins du globe, mais elle revient toujours là où elle a été enterrée dans les temps anciens : l'ancienne Byzance, aujourd'hui Constantinople qui deviendra bientôt Istanbul.

Au 11ème siècle, Sedefkar entra en possession du Simulacre. C'était un Turkmène *gazi* qui avait renié l'Islam et s'était révolté contre son *amir*. Protégé par l'imprenable forteresse de Constantinople, l'apôtre du diable accumula de grandes richesses. Une nuit, il captura un voleur dans sa salle du trésor et insista pour que le malheureux fût fouetté dans cette même salle afin qu'il meure avec tout ce qu'il avait tant désiré sous les yeux, l'or de Sedefkar. Le regard fixe de la statue assista à la scène de torture et cette même nuit, Sedefkar reçut la visite du créateur de l'objet : l'Écorché, un des avatars de Nyarlathotep.

Celui-ci exigea de Sedefkar qu'il le vénère et l'initia en retour au Rituel de Promulgation qui libère les immondes pouvoirs du Simulacre, dont le plus important est de donner à son propriétaire la capacité d'endosser la peau de n'importe quel être humain et d'en imiter à la perfection la personnalité ; toutefois, celui ou celle qui agit ainsi devient répugnant et doit se livrer à un Rituel de Purification tous les quatre jours, pour éviter de

après Pressbourg". La ville dont il est question est aujourd'hui située en Tchécoslovaquie et s'appelle Bratislava. En fait, même si un nom de lieu ne change pas du tout au tout, il peut être sensiblement différent dans un autre langage. Ainsi "Wien", en allemand, donne "Vienne", en français.

Les pays par lesquels transite le Simplon-Orient-Express sont indiqués par un astérisque.

Albanie

Pays montagneux, peu prisé des auteurs d'histoires fantastiques comme théâtre de leurs romans, elle fait néanmoins partie de la zone géographique riche en vampires. Signalons le Liugat et le Sampiro qui ne sortent que la nuit, enveloppés dans leur linceul et portent de très hauts talons. Les petites traces carrées de leurs talons marquent leurs tombes.

Allemagne

A l'exception notable de Hans Heinz Ewers, les écrivains allemands de fantastique dont les noms viennent à l'esprit sont des auteurs de la fin du 18ème ou du 19ème. Parmi eux, celui dont on trouve le plus de traductions est E. T. A. Hoffman. Les autres, ici classés dans l'ordre chronologique sont Johan August Apel, Baron Fouque, Johann W. von Goethe, Wilhelm Hauff, J. Wilhelm Meinhold, Johann von Schiller et Johann Ludwig Tiek.

Les années 20 furent marquées par de terribles événements, dont le pire de tous fut l'accroissement de la puissance du Parti Nazi. Détail qui peut intéresser le Gardien, le drapeau choisi par l'organisation terroriste de Fritz Klappe nommée l'Organisation des Loups-Garous, ressemblait fortement au pavillon noir.

A une échelle moindre, signalons Georg Grossman, un tueur, arrêté en 1921 et qui, d'après les doigts retrouvés sous son lit par la police, avait assassiné au moins 3 femmes pendant les 3 semaines qui avaient précédé son arrestation. Grossman faisait, en fait, commerce de chair humaine au marché noir. En 1925, Fritz Haarman, "le vampire de Hanovre", fut exécuté, peu avant son homologue de Düsseldorf, Peter Kurten, qui le suivit en 1931. Un autre infâme tueur allemand, Stubbe Peeter, avait vécu à Cologne au 16ème siècle.

L'Allemagne n'était pas le pays de prédilection des amis de Lovecraft, malgré le "Chasseur de Têtes" de R. Bloch, et l'histoire ayant trait au Mythe "Darkness, My Name Is" de Bertin Inglostadt est, selon toutes probabilités, le site le plus connu de l'horreur allemande. C'est là, entre autres, que Frankenstein va à l'université et mène ses expériences. Les Montagnes Harz, quant à elles, sont l'antre choisi par le loup-garou de l'histoire de Frederick Marryat "Le vaisseau fantôme", plusieurs fois rééditée, à chaque fois sous des titres différents. "The Lady and Death" de Vernon Lee a également pour décor l'Allemagne, l'action du "Secret Worship" d'Algernon Blackwood se situe dans le sud du pays, et celle de "Le trésor d'Abbot Thomas" de M. R. James prend place à Steinfeld.

Andorre

Située dans les Pyrénées, entre la France et l'Espagne, la principauté

se transformer en un être corrompu et putride, n'ayant plus grand chose d'humain.

Sedefkar vécut heureux pendant plus d'une centaine d'années. Il écrivit de longues pages concernant le Simulacre auquel il donna également son nom, en faisant ainsi le Simulacre de Sedefkar. Il avait prédit qu'un jour, il perdrait l'objet et il était déterminé à ce que les secrets du Simulacre ne soient pas perdus. Aussi rédigea-t-il les Parchemins de Sedefkar, dont les cinq textes symboliques contenaient une bonne partie de ses connaissances.

Les Parchemins de Sedefkar

Ils sont difficiles à traduire car, bien qu'écrits dans l'alphabet arabe courant, ils sont partiellement composés en turc ancien, un langage très particulier. Les idées mystiques contenues dans ce texte doivent beaucoup au jargon de l'église orthodoxe grecque du Moyen Age et à l'influence maléfique de Nyarlathotep. Ni la logique ni la présentation des écrits de Sedefkar ne sont donc aisées à saisir, ce qui est dû en grande partie à sa longue maladie mentale.

Le Parchemin de Tête relate l'histoire de la statue telle que Sedefkar l'avait apprise, de même que les pensées et souvenirs qui lui paraissaient pertinents. Le Parchemin de Ventre a trait à sa dévotion à Nyarlathotep. Quant au Parchemin des Jambes, il explique l'origine de ses pouvoirs et les terribles sortilèges dont lui avait fait cadeau l'Écorché. Celui du Bras Droit décrit la puissance de son auteur, de même que le Rituel de Promulgation du Simulacre. Enfin, le 5ème parchemin, celui du Bras Gauche détaille le Rituel de Purification, d'une importance vitale pour l'impur ou le malchanceux.

Sedefkar rédigea le dernier des parchemins en 1203. La 4ème Croisade conquit Constantinople en 1204. Sedefkar espérait échapper aux conquérants, mais il fut pris en train d'écorcher un Templier et condamné à être pendu jusqu'à ce que mort s'ensuive aux murs de la ville.

Fenalik

La guerre laisse toujours des cadavres derrière elle. Dans les temps anciens, un vampire suivait la 4ème Croisade et festoyait de ses morts. Le corps de Sedefkar, pendu au bout de sa corde, était une proie idéale. Le mourant se méprit sur l'identité de la créature et, croyant avoir affaire à l'Écorché, tenta de lui dire quelque chose au sujet du Simulacre et des Parchemins.

Le vampire trouva ces objets et les conserva pendant presque 600 ans. La possession du Simulacre le priva de sa capacité naturelle à se transformer, mais le libéra en contrepartie de l'obligation de retourner chaque jour dans son cercueil. Qui plus est, son pouvoir de revêtir la peau de n'importe qui lui ouvrit nombre de portes. Il devint "bon-vivant", mangeant bien, tuant rarement car, protégé comme il l'était, il n'éprouvait aucune envie de faire des émules.

Lorsque les croisés partirent pour Venise, riches du butin collecté lors du sac de Constantinople, le vampire les suivit. Il resta là-bas 200 ans, hantant et hanté par la beauté funèbre de la Reine de l'Adriatique. Puis, au 15ème siècle, il décida de voyager. Ses déplacements à travers l'Europe coïncident avec la vague d'hystérie religieuse et de chasses aux sorcières qui balaya le continent.

Enfin, le vampire s'installa à Paris et prit le nom de comte Fenalik. Sous une apparence humaine, un monstre se cachait. A la fin du 18ème siècle, il eut la prémonition qu'il allait perdre la statue, mais il ne voulut pas y croire et tenta de chasser cette idée de son esprit. Il fit construire un château à Poissy, aux abords de la forêt de St Germain et de la Seine. Les fêtes que l'on y donnait acquirent très vite une sinistre réputation. Les autorités, alertées, arrêtèrent le comte.

Fenalik, dans son arrogance, était persuadé que sa position et son influence lui rendraient sa liberté dans les heures qui suivraient. Il se rendit donc de plein gré, comme un humain l'aurait fait, et on ne tarda pas à l'enfermer dans un asile. Au bout de quatre jours passés loin de la statue, les convulsions commencèrent. Le monstre reprit le dessus et Fenalik se remit à tuer. C'est ainsi qu'à Charenton, on vit ce que le comte était en réalité : un vampire. On le piégea dans les sous-sols, grâce à des prières et à de l'ail : si les prières ne lui firent aucun effet, l'ail, lui, le paralysa et ses adversaires purent murer l'entrée de sa cellule avec des briques. Affaibli par l'ail, privé du sang rédempteur et de plus en plus corrompu par la malédiction du Simulacre, sans pouvoir accomplir le Rituel de Purification, Fenalik tomba dans le coma et sortit de l'histoire du Simulacre de Sedefkar.

Celui-ci fut dérobé par des pillards, venus cambrioler son château. Ils le partagèrent entre eux, sans se douter de sa valeur, et les pièces de la statue furent dispersées. Bientôt, elles étaient disséminées aux quatre coins de l'Europe. Les

---

d'Andorre est indépendante depuis 1278. Elle couvre plus de 300 km² et, dans les années 20, sa population dépasse à peine les 5 000 âmes. Il est difficile de croire qu'il existe une quelconque horreur dans ce petit pays. Pourtant, c'est bien ici que se trouvent les fameuses collines auxquelles Frank Belknap Long faisait allusion dans "The Horror from the Hills".

Autriche

Gustav Meyrink est probablement le meilleur auteur autrichien de contes surnaturels. Célèbre surtout pour "Le Golem", il a en outre publié plusieurs œuvres intéressantes, y compris des recueils de nouvelles. Même s'il est plus connu pour ses contributions à un autre genre littéraire, Arthur Schnitzler a, lui aussi, étoffé le genre. La Styrie, hantée par les vampires, a de plus été évoquée dans "Carmilla" de J.S. Le Fanu, et "La véritable histoire d'un vampire" d'Eric, comte de Stenbock. Autre livre ne manquant pas d'intérêt "The Name Day" de Saki.

Vienne, capitale de l'Autriche, est le décor de "La Vente aux Enchères", de Randy McCall, qui n'est autre que le 1er scénario figurant dans "L'Asile d'aliénés" (dans sa dernière réédition).

Belgique

Jean Ray et Eddy C. Bertin sont belges. C'est également ici que Julio Cortazar est né. L'atmosphère de Bruges est décrite dans "Le Journal de J.P. Drapeau", de Thomas Ligotti, ici inclus dans la partie concernant Zagreb du Rêve. La Belgique est aussi le pays natal de Tintin, dont les aventures ont parfois trait au surnaturel.

Bulgarie*

Dans le domaine du macabre, on se souviendra surtout de Varna, ce port de la Mer Noire dont Dracula partit, puis où il revint après son séjour en Angleterre. Le vampire local, connu sous le nom de *krvopijac*, ne peut être découvert selon la légende que par une jeune vierge montant nue un étalon noir. Le cheval refusera de passer sur la tombe du krvopijac. Le *vlukodlak* est le loup-garou local.

Danemark

C'est là que se déroulent nombre des contes de Hans Christian Andersen, ainsi que l'histoire fantastique signée M.R. James "Numéro 13" dont l'action se situe à Viborg.

Dantzig

Dans les années 20, Dantzig était une "ville libre" de 1 200 km², dont la population dépassait les 400 000 habitants qui étaient, pour la plupart, allemands. Elle avait un préfet à la commission de la Ligue des Nations et un Sénat élu. La Pologne dirigeait sa politique étrangère. Le Sénat passa sous le contrôle des nazis en 1933. Dantzig joua un rôle considérable pendant la Seconde Guerre mondiale, en aidant le monde à basculer dans l'horreur la plus totale.

suite page suivante

parchemins furent également retrouvés et expédiés à l'étranger. Plus personne ne savait comment utiliser le Simulacre de Sedefkar.

Ce qu'il advint des parchemins

Le Parchemin de Tête revint à Louis Malon, capitaine des soldats qui avaient chassé les pillards du château de Fenalik. En 1915, un de ses descendants le céda à un soldat britannique, en échange de cigarettes. Le nom de cet officier était Edgar Wellington et c'est lui qui, encore aujourd'hui, possède le Parchemin de Tête.

Les quatre autres parchemins trouvèrent une place dans les collections du petit cercle d'intellectuels européens intéressés par les pièces ottomanes et qui voyaient en eux les étranges délires d'un fou. Finalement, ils furent achetés par le Musée Topkapi de Constantinople, comme faisant partie d'un grande ensemble de peu d'intérêt, hormis pour les écœurants dessins à main-levée qui illustraient parfois le texte.

Selim Makryat

Au début du 19ème siècle, un jeune érudit se plongea dans leur étude. Les événements qui y étaient décrits intriguèrent l'impie Selim Makryat. Même s'il aimait se dire rationaliste, il voua bientôt un grand respect aux parchemins parce qu'il considérait qu'ils avaient donné naissance au pouvoir ottoman ; quant à lui, il les utilisa pour satisfaire son propre sadisme. Une fois le mécanisme réenclenché, l'Écorché avait un nouvel adepte.

Conforté dans ses espérances, se voyant comme le nouvel Osman, Makryat s'entoura de fidèles auxquels il enseigna quelques-uns des pouvoirs magiques des parchemins. Dans un empire en ruine, ils furent, eux aussi, fort impressionnés par l'efficacité de cette magie ; ils jurèrent fidélité à Makryat qui fonda un culte, "Les Frères de la Chair". Celui-ci se rendit maître, entre autres lieux, d'une mosquée, la Mosquée Rouge, un endroit abandonné par la foi, qui fut bientôt connu sous le nom de Mosquée du Bout du Monde par ceux qui avaient le malheur de savoir ce qui se passait entre ses murs, rouge sang.

Au début du 20ème siècle, l'influence secrète du culte était considérable, mais la première préoccupation de Makryat concernait sa propre vitalité. Les pouvoirs magiques que lui procurait le Parchemin de Ventre lui permettaient de changer toutes les parties de son corps, mis à part le cœur, car l'Écorché n'en avait pas. Makryat n'allait donc pouvoir échapper à son triste destin de mortel.

Il connaissait l'existence du Simulacre de Sedefkar, mais l'avait longtemps cru perdu ou détruit. A présent, il rêvait de le retrouver, car les parchemins affirmaient que le propriétaire de la statue était immortel, même si, en fait, cette immortalité consistait à remplacer les parties défaillantes de son corps ; et même si cette protection ne l'immunisait pas contre les blessures.

Mais Selim avait perdu sa vitalité. Plutôt que d'entreprendre lui-même cette quête, il chargea son fils Mehmet Makryat de trouver le Simulacre de Sedefkar et de le ramener à la Mosquée du Bout du Monde, où les Frères pourraient se prosterner devant lui et souffriraient éternellement au nom de leur vénéré maître, l'Écorché.

Pour le cas où, par malheur, le succès monterait à la tête du fils qui reviendrait déposer son père, Selim Makryat enseigna à celui des Frères en qui il avait le plus confiance, le duc des Esseintes, un sort grâce auquel il pourrait punir le traître.

Mehmet Makryat

Mehmet obéit à son père, mais c'est un hérétique qui pense que le Simulacre devrait servir à donner aux Frères une immense puissance dans le monde entier. De même, il considère l'Écorché comme un outil dont on se sert, mais non comme un dieu auquel on voue un culte.

Il a fait ses études en Europe et sa connaissance du Mythe de Cthulhu est plus approfondie que celle de Selim. Alors que l'âge a calmé la mégalomanie du père, le fils est encore plein de vie, de virilité et très désireux de tout savoir.

Mehmet Makryat a emmené avec lui pour l'assister dans sa quête, trois Frères. Il a donné à chacun sa propre apparence, son nom et son identité. Tous se sont mis à parcourir le monde à la recherche du Simulacre de Sedefkar, partageant le temps entre les voyages et les pistes qui les mèneraient à la statue. Il a fini par savoir avec exactitude où se trouve chaque pièce, mais son père le fait étroitement surveiller et il ne peut faire confiance à ses autres lui-même. Aussi a-t-il mis son plan au point.

Espagne

Elle jouit d'un statut particulier auprès des auteurs d'épouvante. Si les écrivains de romans gothiques lui préféraient l'Italie, les adeptes de l'horreur pure ont élu l'Espagne. A noter "Le moine" de M.G. Lewis dont l'action se déroule à Madrid, "Melmoth l'homme errant" de Charles Maturin, dont une grande partie a pour cadre l'Espagne et "Manuscrit trouvé à Saragosse", de Jan Potocki. Felix Marti-Ibanez est un auteur espagnol dont les écrits ne peuvent être négligés. L'une des deux plus grandes histoires européennes du Mythe a l'Espagne pour décor, il s'agit de "La Terreur venue des Collines" de Frank Belknap Long.

Estonie

La plus au nord des républiques baltes, l'Estonie resta indépendante de 1917 à 1940. Estoniens et Finlandais parlent des langues voisines et ont les mêmes origines, ce qui explique pourquoi l'Estonie a plus de points communs avec sa voisine du nord qu'avec celle du sud, la Latvie ; un Gardien scrupuleux faisant évoluer les personnages dans un paysage estonien pourrait parcourir le *Kalevala* en quête d'idées.

Finlande

Au 19ème siècle, Lonnrot réunit dans un poème épique, le *Kalevala*, toute la mythologie finlandaise. Le Gardien pourra y trouver un matériau abondant, utile à ce jeu. La Finlande est également le décor des livres du *Moomin*.

France

La belle France, terre de Gilles de Rais et du loup-garou a beaucoup apporté au macabre. On ose à peine citer les auteurs français du genre tant les autres font grise mine à côté et par crainte d'en offenser en les omettant. Seuls la Grande-Bretagne et les États-Unis, peuvent rivaliser avec l'impressionnante liste d'auteurs de littérature surnaturelle française.

Gaston Leroux et Guy de Maupassant sont, peut-être, les plus connus. Villiers de L'Isle-Adam et Maurice Level, eux, étaient passés maîtres dans l'art du *conte cruel*. Citons quelques autres auteurs français de fantastique dans l'ordre chronologique : Antoine Galland, F. Baculard D'Arnaud, le marquis de Sade, Paul Louis Courier, Eugène Sue, Théophile Gautier, Erckmann-Chatrian, Joris-Karl Huysmans, André Maurois, Claude Seignolle et Roland Topor.

Les Gardiens souhaitant décrire Paris devront garder à l'esprit que le Paris moderne est une ville aux larges boulevards, créée en 1852-1870 par Napoléon III. Celui de "Notre-Dame de Paris" était une métropole fort différente. Hugo nous a offert le personnage de Quasimodo, un des deux grotesques Parisiens, qui partage la vedette à Hollywood avec le personnage du roman de Gaston Leroux, le Fantôme de l'Opéra.

Poe a fait de Paris le décor de plusieurs de ses Contes Fantastiques, dont le plus connu est "Les crimes de la rue Morgue". Hélas, je crains que la fameuse rue Morgue n'ait été l'une de celles démolies par Napoléon III. Nombre des histoires de Robert W. Chambers étaient


Mehmet Makryat

De retour à Constantinople, il a fait un rapport complet à son père, l'a assuré de sa réussite prochaine et entière, puis est reparti en emportant avec lui le Parchemin du Bras Gauche qui expliquait le Rituel de Purification. Il a ensuite réuni ses doubles à Londres et les a assassinés l'un après l'autre, pour qu'ils se taisent à jamais.

A présent, Mehmet Makryat a besoin de quelqu'un qui récupère pour lui les différents morceaux du Simulacre. Il ne peut le faire lui-même, car il sait que les agents de son père le connaissent, le surveillent et que leurs pouvoirs magiques rendent tout déguisement inutile. Il lui est, en outre, impossible de se servir d'un des Frères car ceux-ci sont dévoués corps et âme à Selim. C'est pourquoi il cherche, à la place, des personnes que ce dernier ne connaît pas et qui iront jusqu'au bout de leurs possibilités, non pas pour lui mais pour un vieil ami, surtout si ce vieil ami est dans une situation désespérée. Ces gens, il les a trouvés, ce sont les investigateurs.

Le retour de Fenalik

Le vampire n'était pas mort. Il reposait dans la cave sombre de l'asile d'aliénés de Charenton, apparemment oublié de tous. Découvert par le directeur qui, à l'image de ses pensionnaires, ne devait pas avoir toute sa raison, il s'est réveillé. Pourrissant, déformé, horriblement affamé et complètement fou, la première chose qu'il fit, fut de chercher instinctivement le Simulacre. Plus tard, calmé par le sang frais, il a peu à peu repris ses esprits.

A son arrivée à Poissy, il apprend que les personnages sont à la recherche de la statue. Or, s'ils sont libres d'agir dans cette société à la fois nouvelle et étrange pour Fenalik, lui ne peut le faire à cause de son horrible apparence. Il décide donc de les laisser rassembler les pièces pour lui. Une fois qu'ils les auront toutes retrouvées, il les tuera tous.

Mais comme les investigateurs, Fenalik n'a jamais entendu parler de Mehmet Makryat.

Les investigateurs

Ils entreprennent la quête parce qu'on les a trompés. A son terme, ils trouveront un Selim prêt à tout pour récupérer le Simulacre de Sedefkar ; à leurs côtés, Fenalik attend impatiemment de pouvoir le récupérer ; et Mehmet les suit de près, à l'affût du moindre moment d'inattention où il pourra enfin, lui aussi, le dérober. D'autres groupes ou individus rôdent également, non loin de là, en quête de la statue. Les personnages parviendront-ils à la trouver, la conserver et la détruire tout en restant sains et saufs ? L'histoire est à écrire.

Le testament de Sedefkar

Certains détails physiques du Simulacre et des parchemins de Sedefkar vous sont présentés dans ces lignes. Le Gardien pourrait bien avoir à se référer à ce descriptif lorsque les aventuriers découvriront ces objets, car ce résumé ne figure nulle part ailleurs.

Le Simulacre de Sedefkar

On dirait qu'il est en céramique mais, en fait, il n'est en aucun matériau connu. Il change de couleur en fonction de la lumière qui le baigne, allant d'un pastel d'opale jusqu'au noir d'encre, lorsque le soleil est au zénith, en passant par des bleus profonds. Tous ses morceaux sont lisses, tièdes et doux et s'emboîtent les uns dans les autres grâce à des tenons et des mortaises. Plus on assemble de pièces, plus les traits du visage se font obsédants, car chacun y voit bientôt les siens propres ; puis, ce sont les différentes parties du corps qui se mettent à ressembler à celles du spectateur, jusqu'au moindre grain de beauté et à la texture de la peau. Une fois les 6 pièces réunies, la vision de l'ensemble coûte à tout observateur 1D6 points de SAN, car chacun se trouve face à une vision de lui-même ou bien de quelqu'un de proche.

Assemblé, le Simulacre est de taille humaine, mais il pèse moins qu'un humain, soit environ 35 ou 40 kilos. Il est si léger que l'on pourrait croire qu'il est creux, mais si on le cogne contre quelque chose, le son qu'il produit est sourd, comme celui que rend un objet plein. Ne rentrez pas trop dans les détails à ce sujet, car cela doit rester mystérieux. Signalez

également situées à Paris et la plus célèbre est "Le Masque". A la 1ère lecture, c'est là que j'avais situé l'action de "The Music of Erich Zann" de Lovecraft. "Le loup-garou de Paris" de Guy Endore est, lui aussi, digne d'intérêt. C'est un roman inspiré de la vie du Sergent Bertrand et qui mérite d'être lu.

La campagne française a également son lot d'histoires macabres. Parmi les contes favoris du cercle de Lovecraft, on remarquera les "Averoigne Stories" de Clark Ashton Smith, "In The Forest of Villefere" de Robert E. Howard et de nombreuses nouvelles signées Robert Bloch, dont "Waxworks", "The Feast in the Abbey", "Underground" et "Les Bêtes de Barsac". "Canon Alberic's Scrapbook" par M. R. James est également situé en France, dans les Pyrénées, près de Toulouse. Quant à Algernon Blackwood, il a fixé l'action de "Ancient Sorceries" dans le Nord de la France et celle de "Wayfarers" en Haute-Savoie, alors que l'action de "Kerfol" d'Edith Wharton prend place en Bretagne.

Le scénario de Stephen Rawling "Glozel est authentique", tiré du livre du même titre a pour décor le centre de la France.

Grèce

La Grèce est la scène de "L'arbre "de Lovecraft et de "The Seal of the Satyr" de Robert Bloch.

Des éléments en rapport avec la mythologie de la Grèce antique, notamment le Dieu Pan et Méduse (parfois seulement sa tête), apparaissent souvent dans les histoires fantastiques. On les retrouve un peu partout, jusque dans les jardins. Lovecraft met aussi en scène Hypnos, le dieu grec du sommeil.

Athènes est une ville importante dans l'aventure solitaire de Matthew J. Costello "Alone Against the Dark".

Hollande

Dans ce genre littéraire, l'auteur hollandais le plus connu est certainement le Dr. Herman Schonfeld Wichers, qui écrit sous le pseudonyme de Belcampo. Une partie de "The Hound" de Lovecraft a pour décor la Hollande, de même que "Schalken the Painter" de J.S. Le Fanu.

Hongrie

C'est en Hongrie que se situe l'action de la fabuleuse histoire du Mythe "La Pierre Noire" de Robert E. Howard. Quant à la nouvelle "Les saules" d'Algernon Blackwood, elle se déroule sur la frontière tchèque.

Peu de pays sont plus riches en histoires de vampires, qu'elles soient vraies ou légendaires. La comtesse Bathory, qui fut jugée en 1611, était accusée d'avoir tout bonnement tué des dizaines de jeunes filles afin de préserver sa jeunesse en se baignant dans leur sang. On trouvera les détails de cette histoire dans tous les livres traitant du vampirisme. Un cas "avéré" de mort-vivant buveur de sang a été signalé dans le petit village hongrois de Haidam, en 1720.

Le scénario de Ted Shelton "Le peuple du monolithe", inspiré du livre d'Howard, "La pierre noire", apparaît dans *Les Ombres de Yog-Sothoth*, réédité depuis comme faisant partie des Classiques de Cthulhu.

suite page suivante

Où trouver les Parchemins de Sedefkar

Pièce	Endroit	Scénario
Tête	Lausanne	"Nocturne"
Ventre	en traversant l'Europe	"Train bleu, nuit noire"
Jambes	en traversant l'Europe	"Train bleu, nuit noire"
Bras Droit	en traversant l'Europe	"Train bleu, nuit noire"
Bras Gauche	Londres	"Le brouillard se lève"

Où trouver les six morceaux du Simulacre

Pièce	Endroit	Scénario
Bras Gauche	Paris	"Les fleurs du mal"
Torse	Milan	"Note à note"
Jambe Gauche	Venise	"Amour (et mort) en gondole"
Jambe Droite	Postumia	"Un souffle de vent glacial"
Bras Droit	Oraszac	"Une petite chaumière dans les bois"
Tête	Sofia	"Repossession"

simplement que son poids et ses dimensions changent par moments. En fait, la statue doit toujours pouvoir être portée, tout en restant suffisamment encombrante à transporter pour que l'on ne puisse jamais l'oublier.

En l'examinant de plus près, peut-être au travers d'un verre grossissant ou grâce à un autre instrument optique, on distingue de petits dessins répétitifs sur les morceaux, comme s'ils étaient gravés. Ainsi, la Tête est faite de petites têtes serrées les unes contre les autres, le Bras Droit de petits bras droits et ainsi de suite.

Les Parchemins de Sedefkar

Les Parchemins de Sedefkar sont en fait des rouleaux de peau humaine traitée, coupée en rectangles et ensuite cousus ensemble. L'alphabet est arabe et le langage en turc ancien, chose courante au 12ème siècle. Sedefkar avait choisi d'écrire verticalement plutôt que de droite à gauche comme de coutume.

Ses mots semblent avoir été incrustés dans le matériau à l'acide ; il utilisait en fait des aiguilles chauffées à blanc pour tatouer son texte sur des victimes vivantes, lesquelles étaient massacrées avant le début de la cicatrisation puis précautionneusement écorchées.

Il est fort probable que les investigateurs ne puissent étudier que le Parchemin de Tête, qui devrait être découvert lors des aventures de Lausanne. Ce document est une des aides de jeu (12-A) encartées dans ce livret. Il comprend 22 images et 49 mots en arabe enluminés ; si besoin est, le Gardien pourra utiliser ces chiffres comme clé de quelque énigme dont les aventuriers ne pourraient venir à bout.

Le Parchemin des Jambes contient une bonne part de la magie relative à l'Écorché, ainsi que la plupart des nouveaux sorts rencontrés dans cette campagne. Leur description apparaît dans le scénario où ils sont le plus susceptibles d'être utiles ; tous sont, en outre, cités dans la Table des Matières détaillée.

Mener la campagne

Le Simplon-Orient-Express est le moyen de transport le plus rapide et le plus confortable pour faire le trajet de Paris à Constantinople. Cette campagne déforme la réalité en ce qu'elle fait démarrer un Orient-Express lorsqu'on en a besoin ; en fait, pendant les mois d'hiver, il n'y en avait que trois par semaine ; n'en tenez pas compte pour le bon déroulement du jeu.

Il y a différents Orient-Express. Le Simplon-Orient-Express part de Paris, passe sous les Alpes, par le tunnel du Simplon, depuis les hauteurs de la vallée du Rhône jusque dans le nord de l'Italie, puis traverse la Yougoslavie et la Bulgarie pour finalement atteindre Constantinople. Ensuite, il refait le chemin en sens inverse.

Tous les Orient-Express sont des lignes de chemin de fer créées par la Compagnie Internationale des Wagons-Lits qui met au point les trajets et les horaires, fournit les wagons, les meubles et le personnel. Les locomotives, les tenders, les rails et les gares par lesquelles les convois transitent sont la propriété de diverses compagnies de chemin de fer, nationales ou

Italie*

Dino Buzzati est le plus connu des auteurs italiens du genre. Les œuvres de Vernon Lee, ses histoires, mais aussi son essai "Ravenna and her Ghosts" sont particulièrement intéressantes, de même que celles de Marion Crawford et tout particulièrement "The Blood is the Life", dont l'action se situe en Calabre.

L'Italie n'a guère inspiré Lovecraft et son cercle. Toutefois, une de leurs histoires y prend place, "The Fiddler's Fee" de R. Bloch. Par contre, c'était le lieu de prédilection des romans de meilleur ton, les romans noirs (ou Gothiques) et, notamment, le premier de tous "Le château d'Otrante" d'Horace Walpole, puis "Les Mystères d'Udolphe" d'Anne Radcliffe.

On peut également apprécier différentes parties de l'Italie dans "The Wonderful Tune" de J.D. Kerruish (les Alpes), "The Olive" d'Algernon Blackwood pour la Riviera, et "A Tale of Horror", de Paul Louis Courier (la Calabre, à l'extrême sud). On pourra, en outre, consulter "Caterpillars" de E.F. Benson et "The Tower" de Margharita Laski.

Le scénario de Gregory W. Detwiler et L.N. Isinwyll, "The Songs of Fantari", extrait de "Expériences Fatales", a pour décor une petite île située au nord de la Sicile.

Lituanie

C'est là que se déroule "The White Wolf of Kostopchin" de sir Gilbert Campbell. Le mot "vampire" pourrait venir de leur verbe usuel signifiant "boire".

Monaco

En fait, Monaco semble plus indiqué comme décor des fictions de P. G. Wodehouse que des romans d'épouvante. Or, un nombre inimaginable d'histoires d'horreur survenant dans les milieux du jeu pourraient s'y dérouler comme, par exemple, "La Dame de Pique", de Pouchkine.

Norvège

Knut Hamsun est le plus célèbre des auteurs norvégiens du genre ; son roman le plus connu est "The Apparition". Parmi les histoires ayant pour cadre la Norvège, on trouve "The House of Sounds", de M.P. Shiel.

Il est peu de phénomènes naturels au monde aussi étranges et fascinants pour un amateur de jeu de rôle que le maelström, ce gigantesque tourbillon que l'on trouve au large des îles Lofoten. La plus célèbre histoire de maelström est celle d'Edgar Poe "A Descent into the Maelstrom", mais le conte de Derleth & Schorer, "Spawn of the Maelstrom" est lui aussi fort connu.

C'est également en Norvège que se déroule l'action de "Nightmare in Norway" de L. Rowland, édité par Games Workshop.

Pologne

L'écrivain de romans gothiques, le comte Jan Potocki était polonais, mais, la Pologne n'a guère inspiré les auteurs fantastiques. Il est pourtant fort intéressant de lire le début, à l'atmosphère sinistre, du livre de Basil Cooper "The Vampire in Legend, Fact and Art", dont l'action est située en Pologne. Les vampires locaux sonnent le glas durant la nuit, en criant le nom de leur prochaine victime. Parmi ceux-là, le *wieszczy* peut appartenir à

privées sous contrat avec la Compagnie Internationale des Wagons-Lits. Différents modèles de machines sont donc employés, mais ce sont toujours ce qu'il y a de mieux.

La CIWL. s'est arrangée pour que les formalités de passage des frontières et de vérification d'identité soient minimales. Elle a également obtenu que la police des frontières fasse son travail alors que le train est en marche, ce qui diminue considérablement le temps de trajet des voyageurs qui traversent l'Europe.

Historique

L'Orient-Express de cette campagne est, en général, assez proche du train de 1920 et le Gardien devra se fier aux indications qu'il trouvera dans ces lignes. Il y a une limite à l'emploi de références historiques dans le jeu : des informations trop précises et trop fréquentes risqueraient de ligoter le Gardien plutôt que de le libérer.

Pour ne pas lasser les joueurs, il convient de les faire avancer dans l'aventure, tout en restant suffisamment impartial pour que les investigateurs aient des chances de survivre et de réussir grâce à leur intelligence, leur persévérance et leur courage. Le Gardien n'est pas un historien. Les faits historiques sont autant de matériaux qu'il peut ingénieusement utiliser et non des contraintes qu'il doit respecter. Pour reprendre les mots de Mark Twain, *il ne faut jamais laisser les faits se mettre en travers d'un bon roman.*

Les investigateurs

Il est de tout point de vue mieux, parce que plus simple, de partir du postulat que les investigateurs sont à Londres au début du jeu. En transit, ou bien à la fin d'une aventure qu'ils viennent à peine de terminer et qui les a amenés dans cette ville, pour y effectuer quelques recherches ou pour n'importe quelle autre raison. Londres détient depuis de très longues années une grande variété de documents, d'incunables (ouvrages antérieurs aux origines de l'imprimerie, c'est-à-dire à 1500), de trésors archéologiques et d'objets précieux d'origines très diverses, ainsi que certaines richesses plus subtiles et distinguées : l'Intelligence, l'Expérience et l'Énergie de ses millions d'habitants. A moins que les personnages n'aient été attirés là par la" Conférence-Banquet du Challenger" qui ouvre le chapitre de Londres.

Le nombre d'heures que va demander cette campagne pourrait bien être "indécent". Or, chaque aventure est séparée de la suivante par un voyage en train relativement court ne laissant que très peu de répit aux joueurs fatigués ; on ne passera donc pas de grands moments à ne rien faire comme dans la plupart des scénarios. En fait, la campagne de l'Orient-Express pourrait bien être menée assez rapidement pour que ses participants n'aient pas le temps d'améliorer leurs compétences.

Mais le Gardien peut moduler le temps de même que l'espace et trouver un intérêt à ce que les héros, lors de leurs voyages en train, puissent faire tous les jets de compétences possibles afin d'éventuellement accroître celles-ci. Toutefois, s'ils le font à chaque trajet, ils risquent de progresser très rapidement. Pour pallier cet inconvénient, vous pourrez n'accorder de tels tirages que lors d'un des intermèdes, par exemple, entre Venise et Constantinople. Ce qui ne doit pas vous empêcher de compter les jours de la campagne et d'arrêter l'action toutes les semaines ou tous les dix jours, pour faire effectuer des jets de contrôle. Décidez de leur périodicité et annonce-la clairement aux joueurs dès le début. Très peu seront opposés au fait d'améliorer les compétences de leurs personnages.

En avançant dans la campagne, les investigateurs accumulent des morceaux du Simulacre de Sedefkar. Qu'en font-ils ? Où les mettent-ils ? Le problème devient plus important au fur et à mesure que leur collection s'accroît. Les pièces sont trop encombrantes pour être gardées dans des bagages à main, trop bizarres pour être exhibées sans gêne aux regards des officiers des douanes, trop précieuses pour être laissées sans surveillance.

Qui plus est, ils ont une influence maléfique, comme on le verra dans le chapitre Les Fleurs du Mal (Paris). Chaque fois que les personnages en découvrent un, leurs chances de réussir leurs jets de Chance, d'Idée et de Connaissance sont diminuées. Tout morceau pénalise ces jets de 5 %.

En contrepartie, les portions de route pendant lesquelles les enquêteurs se reposent dans le luxe et la sécurité de l'Orient-Express leur permettent de regagner 1 point de SAN. Ne vous laissez pas amadouer, n'en accordez pas d'avantage.

Les tests effectués sur ce jeu ont révélé que les Chances de succomber dans cette campagne sont de 70 %, soit par perte de la Santé Mentale, soit par mort violente. Fenalik, à lui seul, était responsable de la mort de la moitié des investigateurs. Prévoyez donc des personnages de secours : constituez une équipe plus nombreuse qu'à l'accoutumée, environ 3 aventuriers par joueur, même s'ils n'en jouent véritablement qu'un à la fois, et encouragez-les à tenir un journal, à laisser

l'un ou l'autre sexe ; mâle, c'est le *upier*, femelle, le *upiercsa*. Le loup-garou est appelé *wilkolak*.

Portugal

Le Portugal a beaucoup moins intéressé les auteurs de romans d'épouvante que l'Espagne, mais les deux pays ont connu l'Inquisition. L'Inquisition portugaise est citée dans le livre de F. Marryat "Le vaisseau fantôme", bien qu'il s'intéresse davantage à la colonie de Goa qu'au Portugal lui-même.

Dans les années 20, le Portugal, malgré un gouvernement radicalement anticlérical, restait un pays hanté par les superstitions. Le loup-garou y est appelé *laborraz* et le vampire *bruxsa*. Ce dernier est friand du sang des enfants ; il prend la forme d'une femme le jour, mais se change en oiseau la nuit.

Roumanie

C'est là que se déroule l'histoire de loup-garou signée M. P. Meek, "The Curse of Valedi", mais la Roumanie est plus connue pour ses histoires de vampires. Vlad, dit "l'Empaleur", était roumain, et la Transylvanie est une province de l'ouest du pays, célèbre grâce au comte Dracula de Bram Stoker. Le folklore roumain est plein de vampires, le *varcolaco*, le *murohy*, le *strigoi* et le *nosferat*. Le dernier cité peut, entre autres, rendre les maris impuissants. A l'est du pays, on trouve des *strigoi* en Vallachie (on ne peut les tuer qu'avec des explosifs) et des *drakul* en Moldavie (qui apparaissent avec leur cercueil sur la tête).

La Roumanie est le décor qu'a choisi Keith Herber pour "Castle Dark", un des chapitres de sa campagne intitulée "Les Fungi de Yuggoth", rééditée dans L'Appel de Cthulhu.

République de San Marin

La sublime République de San Marin n'est pas bien grande - seulement 60 km² pour une population d'à peine 13 000 habitants en 1920. C'est un État indépendant depuis le 11ème siècle, entièrement entouré par le territoire italien. Toute aventure ayant lieu en Italie peut, également, se dérouler ici.

Suède

M.R. James a choisi la Suède pour y situer son "Count Magnus". Quant à "The Camp of the Dog" d'A. Blackwood, il se déroule dans les îles suédoises du nord de Stockholm.

Suisse*

La Suisse occupe une place privilégiée dans l'histoire des fictions d'épouvante, puisqu'en 1816, Mary Shelley, Percy Shelley, Byron et Polidori s'y rassemblèrent sur les rives du lac de Genève et que c'est ainsi que naquit "Frankenstein" de M. Shelley. Notons au passage que le Dr Frankenstein est, lui-même, de Genève (Suisse).

Deux des histoires de E.F. Benson "The Horror Horn" et "The Other Bed" ont pour décor la Suisse. Algernon Blackwood situa un grand nombre de ses livres en Suisse, dont "The Occupant of the Room" et "The South Wind" (sur la Dent du Midi), "The Lost Valley" et "The Attic" (dans le Jura), mais également "The Glamour of the Snow" (dans les Alpes du Vallais) et "Initiation".

suite page suivante

des notes et à envoyer des lettres et des télégrammes afin que les autres puissent prendre le relais si cela s'avère nécessaire.

Les Frères de la Chair

Ne faites pas un drame en révélant aux joueurs l'existence d'une conspiration s'étendant à toute l'Europe, et dont le noyau est à Constantinople.

La première fois que les investigateurs entendent parler du culte, ils sont à Lausanne, et c'est peut-être par Edgar Wellington ou bien son malheureux frère. De même, il est possible que le duc des Esseintes laisse échapper ce nom afin de voir l'effet qu'il produit. A moins que dans le chapitre Note à note (Milan), ils ne soient amenés à poser quelques questions à un homme de main de Faccia ; en tout état de cause, il serait préférable que, dès Trieste, ils soient très attentifs à ceux qui les observent, tapis dans l'ombre. Le nom doit être prononcé suffisamment tôt de façon à ce que les joueurs aient quelqu'un contre qui accumuler des preuves, quelqu'un à craindre.

Des incidents à bord de l'Orient-Express

Les investigateurs n'ont à supporter aucun choc, aucun vacarme ni frisson et pas même l'indifférence du personnel à bord de l'Orient-Express. Celui-ci est plus qu'à la hauteur : Agatha Christie décrit dans son roman, *Le Mystère du Train Bleu* - et non pas dans *Le Crime de l'Orient-Express* -, "les commandes qui apparaissent comme par magie au wagon-restaurant", ce qui semble bien être une des qualités principales des services de la Compagnie Internationale des Wagons-Lits.

De petits incidents pourraient venir mettre un peu de piquant dans ce voyage, mais ceux-ci devront être essentiellement liés à la nature des pays traversés par le Simplon-Orient-Express, aux particularités de la région, ou bien seront le fait d'autres passagers. Relisez "Des inconnus dans le train" pour y trouver des idées, cette partie regorge d'informations mais également de personnages de remplacement. Les Gardiens qui essaieraient de recréer l'atmosphère de chaque pays traversé devront faire des recherches supplémentaires car, sans être totalement dénué d'informations sur le sujet, le chapitre "Fonctionnement du Simplon-Orient-Express" de ce livret n'en comporte qu'un minimum. Deux faits historiques pourront, de toute manière, être utilisés : les cambriolages et kidnappings des passagers de l'Orient-Express, événements qui se produisirent près de la frontière gréco-turque en 1897 ; et, en 1924, alors que 4 fourgons de marchandises avaient été rattachés pour une durée de 6 mois au Simplon-Orient-Express, la mystérieuse cargaison qu'ils transportaient ne revint jamais d'Istanbul. Ataturk avait banni le *fez* et c'est pourquoi les Français avaient envoyé des wagons entiers de coiffes et chapeaux vers la frontière turque !

Les wagons

Le Gardien peut éventuellement laisser toutes les reproductions de wagons (ou une partie simplement) devant les joueurs ; et ce, qu'elles soient importantes ou non pour l'épisode de jeu. Le rythme du train est rassurant et le temps y passe vite, tout particulièrement à la fin de la campagne, lorsque la position que l'on y occupe commence à prendre de l'importance. Mais le convoi est grand, et une seule voiture sera amplement suffisante pour illustrer le propos du moment.

Les compartiments, même de l'Orient-Express, sont étroits : une équipe normale d'investigateurs pourra, malgré tout, généralement tenir dans une ou deux cabines attenantes, avec la possibilité d'ouvrir la porte de communication. Certains Gardiens laisseront les personnages profiter à leur gré des services du train, comme le salon ou le restaurant, alors que d'autres préféreront restreindre leur liberté.

Seul le rez-de-chaussée du wagon-cathédrale du Prince de l'Intrigue est décrit. Les Gardiens désireux d'organiser à leur guise les étages supérieurs peuvent le faire et même changer périodiquement la forme du wagon à leur gré.

Deux questions récurrentes

Que se passerait-il si les investigateurs ne parvenaient à récupérer que quelques parties du Simulacre de Sedefkar ?

On trouvera peut-être une réponse en la personne de Fenalik, qui pourrait bien être à l'origine de leurs ennuis. Laissez-les découvrir les pièces manquantes avec la Tête, dans le cercueil du vampire, à Sofia.

Que se passerait-il si les investigateurs faisaient la folie de donner le Parchemin de Tête au Prince Puzzle, qui s'empresserait de disparaître ?

Faites-les descendre du train et donnez-leur un peu plus de drogue à rêver afin qu'ils puissent retrouver le Parchemin. Cette aventure ne figure pas dans le chapitre 6 Nocturne

Tchécoslovaquie

Josef Nesvadba et Franz Kafka sont tchèques. La capitale, Prague, est la scène de "The witch of Prague" de F. Marion Crawford et de "Le Golem", de Meyrink. La frontière hongroise est le décor de "Les saules" d'Algernon Blackwood.

Turquie*

La Turquie est le prolongement de l'Islam en Europe et pourrait être le décor de plus d'une aventure liée à l'Islam. On pense qu'il est possible que le mot "vampire" ait également pour racine "uber", le mot turc signifiant sorcière.

Le scénario "A la Recherche de Kadath" de Bob Gallagher (publié dans le livre du même titre) a pour cadre la Turquie.

Union Soviétique

De nombreux auteurs russes se sont essayé au roman macabre, y compris Tolstoï, Gogol, Pouchkine, Tourgeniev et Sologub. Plus récemment, on notera Leonid Andreyev et Valery Bryusov. Comme livres dignes d'intérêt, on trouve "Viy" de Nicoli Gogol, qui a pour cadre Kiev, "The Abyss" de Leonid Andreyev, "Our Father Who Art in Heaven", de Valentin Katayev et beaucoup d'autres. Le vampire est l'*upierczi*, dont la morsure entraîne une telle hémorragie que le corps se dessèche complètement, ou le *mjertovjek* à face pourpre. Quant au *volkulaku*, c'est le loup-garou local.

Deux des scénario de E.S. Erkes ont l'Union Soviétique pour décor. Édités par T.O.M.E., ce sont "Secrets of the Kremlin" (Moscou), inspiré de "Glozel est authentique", et "The All-Seeing Eye of Alskali" (Crimée), extrait de "A la recherche de Kadath".

La Cité du Vatican

C'est le domaine de l'Église romaine catholique. Le "Pope Jacynth", de Vernon Lee, pourrait intéresser plus d'un Gardien.

Yougoslavie*

Au début des années 20, elle était encore le royaume des Serbes, des Croates et des Slaves. Elle s'étend de la Styrie à la Transylvanie, toutes deux provinces hantées par les vampires et faisant partie de la "ceinture du vampirisme". Un cas célèbre de vampirisme fut d'ailleurs enregistré à Meduegna, près de Belgrade, au 18ème siècle.

Si l'on considère le pays du nord-ouest au sud-est, on note ce qui suit : en Slovénie, le *volodak* est le loup-garou local. Le vampire de Dalmatie, le kuziak est capable de faire tournoyer assiettes et casseroles dans les cuisines. Celui de Croatie, le *pijawika*, porte sa tête tranchée sous le bras ou entre les jambes.

En Bosnie-Herzégovine, le *blautsauger* porte une grosse motte de terre sur le dos. Il espère qu'elle tentera les paysans sans méfiance et qu'il pourra les transformer en vampire. Le *vukodlak* du Monténégro peut, quant à lui, se transformer en un énorme loup. En Serbie, le *vlkodlak* peut provoquer des éclipses et le *mulo* fait bouillir ses victimes féminines dans un grand chaudron. En Macédoine, on peut devenir *vryolakas* en désirant simplement avoir du vin sur le visage.

(Lausanne). Le Gardien devra l'inventer, quitte à ce qu'elle soit courte.

Les scénarios

Chaque chapitre décrit des événements en rapport avec les principaux arrêts du voyage à travers l'Europe des personnages. Tous les endroits où se déroulent les aventures sont généralement des haltes du Simplon-Orient-Express, et s'ils ne sont pas sur le trajet, ils ne seront jamais bien loin de la voie ferrée. Au fur et à mesure que les investigateurs accumulent des pièces du Simulacre de Sedefkar, le danger et l'horreur s'accroissent. Les épisodes du début ne présentent que des risques minimes pour les enquêteurs. Ceux de la fin font peser une véritable menace sur leur santé mentale et sur leur vie.

L'information à bord de l'Orient-Express

Souvenez-vous qu'on ne trouve dans les kiosques que les journaux nationaux, publiés le jour même. Les journaux américains mettent des semaines à arriver dans les villes européennes et les étrangers pourraient être fort alarmés par les gros titres des quotidiens ainsi que par les rumeurs de guerre. À bord de l'Orient-Express figurent les presses locales et européenne, la dernière avec un jour de retard, voire deux. Des conversations pourraient s'engager entre les passagers et des investigateurs cherchant à se faire traduire les journaux. Utilisez les gros titres de la page suivante pour provoquer des dialogues, fournir des sujets de discussion et même de dispute entre les voyageurs, ou bien tout simplement pour donner vie et consistance à l'aventure et rappeler aux personnages que les temps qu'ils vivent sont explosifs.

JOURNAUX BRITANNIQUES : **The Times, The Standard, The Mail**
JOURNAUX FRANÇAIS : **Le Figaro, Le Parisien, La Tribune (en anglais)**
JOURNAUX ALLEMANDS : **Die Welt**

2 janvier

INCONTRÔLABLE CHUTE DU MARK !!!

1 dollar équivaut à 7.26 marks allemands.

15 janvier

LES TROUPES FRANÇAISES ONT TIRÉ SUR LES MANIFESTANTS

et ont tué un jeune homme de 17 ans !

10 février

NUIT DE TERREUR A SOFIA !

Le théâtre national ravagé par un incendie.

15 mars

SUICIDE A LA MAISON BLANCHE

Un ami intime du Président se donne la mort. Scandale à Washington.

7 janvier

LA TRAVERSÉE DU SAHARA D' UNE EXPÉDITION FRANÇAISE

Son arrivée triomphale à Tombouctou !

23 janvier

"J'ai vengé Jaurès !" UNE ANARCHISTE TUE !

*Melle Berthon a tiré sur M. Plateau, secrétaire général de la Ligue d'Action Française.**

*(Parti Monarchiste et Antidémocratique Français.)

10 février

LE PÈRE DES RAYONS X EST MORT

Wilhelm Roentgen s'éteint à l'âge de 77 ans.

31 mars

LES TROUPES ONT TIRÉ SUR DES MANIFESTANTS ALLEMANDS

13 morts. Un officier français demande une revanche sanglante.

9 janvier

RAPPORT DU COMITÉ SUR LES RÉPARATIONS DE GUERRE : L'ALLEMAGNE DOIT PAYER !

27 janvier

PREMIER CONGRÈS NAZI A MUNICH

La police allemande n'est pas intervenue.

18 février

27 MORTS DANS UN ACCIDENT FERROVIAIRE

L'Express Strasbourg-Paris est entré en collision avec un autre train !

8 avril

L'INDE RAVAGÉE PAR LA RAGE

8 000 morts en une semaine. Le gouvernement appelle au calme.

9 janvier

KATHERINE MANSFIELD EST MORTE

L'écrivain a été terrassée par la tuberculose.

1er février

"Prions pour la paix !" LE PAPE PAUL XI ENCOURAGE LES PRIÈRES PUBLIQUES

Son cri d'alarme contre une nouvelle guerre mondiale.

1er mars

Un déraillement provoqué ? LES AUTORITÉS FRANÇAISES PARLENT DE SABOTAGE

Au banc des accusés, les conducteurs allemands communistes et nationalistes.

17 avril

STALINE VIVEMENT CRITIQUÉ

De violentes accusations à l'égard de Staline ont agité le 12ème Congrès des Communistes soviétiques.

10 janvier

YANKEES GO HOME !!!

Les dernières troupes américaines se retirent d'Allemagne.

1er février

"LAISSONS LES BOCHES GELER !"

L'occupation française de la Ruhr empêche toute livraison de charbon en Allemagne.

3 mars

Oncle Sam ou Ponce Pilate ? LES ÉTATS-UNIS REFUSENT D'ÊTRE MEMBRES DE LA COUR INTERNATIONALE DE JUSTICE

Ils craignent de s'engager d'avantage dans les problèmes de l'étranger.

23 avril

OUVERTURE DE LA CONFÉRENCE POUR LA PAIX DE LAUSANNE

Le Royaume-Uni, la Turquie, l'URSS, la Bulgarie, la Grèce et l'Italie sont présentes. "Une colombe dans le bloc de l'est".

11 janvier*

ENCORE UNE GUERRE MONDIALE ?

Les troupes belges et françaises occupent la Ruhr !

**(Après le retard dans le paiement des réparations de la guerre 1914-1918 destinées à compenser les dommages causés, le gouvernement français a envoyé son armée occuper le cœur industriel de l'Allemagne.)*

1er février

L'EFFONDREMENT !

1 dollar équivaut à 47 500 marks allemands !

9 mars

LA MALADIE CONTRAINT LÉNINE A DÉMISSIONNER !

26 avril

LE DUC D'YORK ÉPOUSE LADY ELIZABETH BOWES LYON

11 janvier

MORT D'UN ROI DESTITUÉ !

Constantin Ier, ex-roi de Grèce. Sa vie d'exil à Palerme.

2 février

TRAVAILLEURS DU MONDE ENTIER, UNISSEZ-VOUS !!!

1er Congrès de la section française des Travailleurs Internationaux.

12 mars

DES SOLDATS FRANÇAIS ASSASSINÉS !

Paris accuse les nationalistes allemands.

27 avril

CATASTROPHE EN MER ! 237 morts dans le naufrage du Mossamedes.

Un bateau portugais coule au large des côtes sud-africaines.

13 janvier

LES NAZIS DÉFERLENT SUR L'ALLEMAGNE !

Défilé de 5 000 soldats d'assaut à Berlin. Le porte-parole d'Adolf Hitler dénonce l'agression française.

5 février

LE SOCIALISME EMPRISONNÉ !

Des centaines de militants socialistes arrêtés sur ordre de Mussolini !

14 mars

LA FIN DES NAZIS ?

La Cour de Justice allemande ordonne la dissolution de toutes les branches locales du parti national socialiste.

1er mai

PUTSCH A MUNICH ! LE PARTI NATIONAL-SOCIALISTE MÈNE UNE OFFENSIVE CONTRE LE GOUVERNEMENT !

Le Général Von Lossow évite le bain de sang. Adolf Hitler est sous les verrous.

TERREUR SUR L'ORIENT-EXPRESS



LIVRE II

LA TRAVERSÉE DES ALPES



IV - a. Londres

Dansons dans le brouillard nocturne

Où les investigateurs visitent le siège de l'Empire, répondent à l'appel d'un vieil ami en détresse et où la nécessité d'un long voyage se profile à l'horizon.

par Geoff Gillan, en collaboration avec L.N. Isinwyll

Normalement, les investigateurs devraient déjà être à Londres. Peut-être viennent-ils d'achever une autre aventure ou sont-ils venus assister à une vente aux enchères intéressante ou encore mènent-ils quelque recherche, à moins qu'un ami londonien ne les ait invités à la Conférence du Challenger.

On pourra utiliser les caractéristiques données dans le livret d'aides de jeu en ce qui concerne le professeur Smith et son serviteur, Beddows ; les Gardiens voulant faire intervenir d'autres personnages modifieront en conséquence un de ceux fournis dans ce même livret ou en créeront de nouveaux.

Si possible, faites intervenir Smith dans une aventure extérieure à ce recueil de scénarios. Si vous le désirez, vous pouvez aussi le remplacer par une connaissance des héros, peut-être un ancien investigateur en pré-retraite. Les aventuriers doivent faire confiance à la personne, quelle qu'elle soit, qui les lance dans cette campagne. Une ancienne collaboration peut aider à instaurer la confiance.

Si vous décidez de remplacer Smith, il faudra également échanger Beddows contre un étudiant fidèle ou un compagnon loyal. Vous êtes totalement libre à cet égard, car ni Smith ni Beddows n'auront d'autre utilité dans l'histoire.

Lisez attentivement *Le Livre de Campagne* avant de continuer.

Ce que vous savez de votre ami, le professeur Smith

Le professeur Julius Arthur Smith, Docteur ès Lettres, Docteur en Philosophie, a 54 ans. C'est un Anglais solidement charpenté et un universitaire qui, dorénavant, se consacre entièrement à la recherche. Il est célèbre pour ses favoris et ses longues moustaches frisées qui lui donnent un air de bon gros morse. Ses signes distinctifs sont son goût prononcé pour les tabacs les plus dégoûtants (et tout particulièrement un infâme Sobranje des Balkans à la teinte d'obsidienne), sa manie de raconter de petites histoires érudites après le repas et son rire profond.

Le professeur Smith a beaucoup vécu et voyagé sur le continent. Il est spécialiste de langues européennes et d'archéologie ; il a obtenu son Doctorat es Lettres à l'Université de Vienne. Dans le passé, il vous a d'ailleurs aidés à venir à bout de quelques traductions difficiles. A l'heure actuelle, il semble surtout intéressé par la parapsychologie et a, à première vue, obtenu de très bons résultats.

Le professeur est également propriétaire d'une maison dans St John's Woods, et c'est là qu'il réside lorsqu'il est à Londres. Il est en train de la faire rénover afin d'agrandir sa bibliothèque, aussi les investigateurs devront-ils prendre une chambre d'hôtel.

Quand il se trouve à Londres, Smith passe la majeure partie de son temps à donner des cours à l'Université de Londres ou à lire à la bibliothèque du British Museum. Il a une propriété à la campagne, non loin de Cambridge. Margaret, sa femme, est morte en 1919. Depuis, son serviteur, Beddows, qui est en même temps son ami, son assistant et son confident, est son seul compagnon.

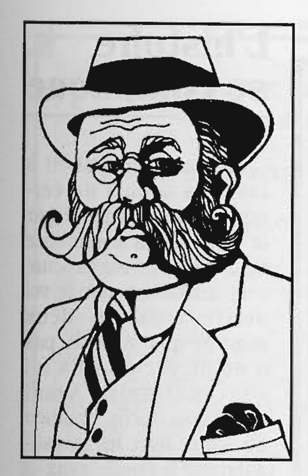
Aide de jeu n° 1

La conférence du Challenger

Pendant la visite des investigateurs à Londres, le professeur Smith les invite à la conférence-banquet du Challenger, une réunion officielle, organisée par l'université, laquelle invite des orateurs à la voix claire, à l'esprit sain et aux références universitaires parfaites afin d'informer un auditoire choisi de leurs recherches ou découvertes originales d'une importance quelconque sur le plan théorique ou pratique. En règle générale, il n'y a qu'une seule de ces soirées par an, même si certaines années en voient deux ou trois, alors que d'autres pas du tout. Les organisateurs, fidèles à leur charte et toujours prêts à rire en partageant un cigare et un porto, encouragent les conférences loufoques ou amusantes, tant que les orateurs peuvent fournir, pour les soutenir, des preuves souvent surprenantes par elles-mêmes ou par ce qu'elles impliquent. Globalement, ils jugent les postulants selon les critères définis par Barnum : "Surprenez-moi."

Les intervenants ne sont pas nécessairement de loyaux sujets de la Couronne ; Curie et Marconi en ont fait partie, de même que le comte von Zeppelin et Edison. Bien que l'événement soit plus ou moins gardé secret, le Dr Cavor serait, lui aussi, monté en chaire quelques mois seulement avant sa mystérieuse disparition et aurait fait une démonstration de lévitation sur un raisin sec illuminé pour les besoins de l'expérience. Il y a quelques années de cela, les organisateurs avaient sélectionné un astronome américain, qui avait démontré que le problème de l'univers est qu'il se disperse comme se disperse le plomb tiré par un fusil de chasse.

Un grand dîner très guindé a ensuite lieu à l'Imperial Institute de Kensington, où l'étage supérieur a été débarrassé de l'assommante collection de produits commerciaux normalisés occupant habituellement la galerie est, pour laisser la place à une collection bien plus amusante de smokings, vêtements, uniformes de très grande classe, joyaux fabuleux, sabres reluisants et de moustaches encaustiquées.


Le professeur Julian Smith

Ce soir, l'orateur est le Dr Smith. Son scepticisme rigoureux, ainsi que ses analyses méthodiques lui ont valu sa haute réputation de pourfendeur de médiums, spirites, diseurs de bonne aventure, prophètes, lieux sacrés, apparitions et autres supercheries... Il a toutefois catégoriquement refusé de dire quoi que ce soit aux investigateurs au sujet de son discours de la soirée.

Smith est un homme plein d'humour, qui prend visiblement plaisir à raconter avec une infinie précision les géniales machinations (et la manière plus géniale encore dont il les démonte) des charlatans et escrocs en tout genre qu'il rencontre. Ses récits entraînent l'hilarité générale, et ce tout au long de son discours.

Il affirme que l'argent n'est pas la raison principale invoquée par les auteurs de ces supercheries, qui prétendent faire intervenir des forces incroyables ou susciter des événements impossibles ; ils cherchent le plus souvent à être remarqués ou à faire reconnaître leur talent, ou encore à préserver et à défendre leur foi, voire à œuvrer pour le bien de la communauté. En fait, ces raisons sont aussi nombreuses et différentes que les individus qui s'en prévalent.

"Toutefois, nous avons des preuves irréfutables (son ton devient plus sérieux) que certains phénomènes pour lesquels nous ne pouvons donner d'explication scientifique se sont produits à plusieurs reprises. Je parle, bien sûr, de ce qu'on appelle les "poltergeists", les "voyageurs" qui se retrouvent soudainement à des douzaines ou des milliers de kilomètres ou d'années de là où ils étaient quelques secondes plus tôt, ou encore les "apparitions". C'est de celles-ci que je voudrais vous entretenir ce soir.

"J'ai bien dit "apparitions" et non "fantômes" ou "esprits" car seules les premières peuvent susciter des immeubles, des lanternes, des calèches attelées, des épées et ainsi de suite, de même que des hommes, des femmes, des chiens, des ours, des processions et même des armées. Des centaines d'anecdotes les concernant circulent dans le monde entier.

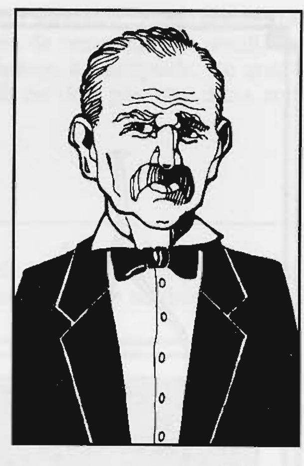
"Ces phénomènes n'ont aucun rapport avec ceux qui les observent, puisqu'ils se produisent qu'il y ait ou non un témoin humain, comme nous le verrons. En conséquence, on peut dire que la perception d'un tel événement est secondaire et que c'est cet événement lui-même qui est important.

"Les principales caractéristiques des apparitions sont simples : la personne ou la chose observée doit avoir existé, puis disparu, d'une manière ou d'une autre, pour finalement réapparaître à une ou plusieurs reprises. L'endroit où elle se manifeste n'est alors pas forcément toujours le même ; tantôt elle ne resurgit qu'en partie et en restant totalement immatérielle, tantôt elle se révèle aussi solide et réelle que tous ceux qui constituent cette illustre assemblée. Il n'y a aucun autre critère."

Le Dr Smith prend ensuite trois exemples qu'il détaille longuement : un bateau de pêche breton, une Norvégienne et un fiacre londonien. A chaque fois, des diapositives et un film sur les phénomènes sont projetés. Chaque incident a été étudié et photographié simultanément de trois endroits différents au moins, ce qui a permis de calculer avec une très grande précision la taille des apparitions. Ce cher docteur est en mesure de faire ressortir quelques caractéristiques communes aux trois événements :

■ En premier lieu, les apparitions ne se forment pas petit à petit, point par point, contrairement à ce que racontent la plupart des contes, mais émergent en douceur de plans invisibles, comme si elles franchissaient ce que Smith appelle "des rideaux de perception".

■ Deuxièmement, toutes les trois sont à moitié transparentes. Il trace le contour d'une vague qu'on voit au travers du bateau de pêche, par exemple, et montre bien qu'il n'y a ni écume ni vaguelettes, ce qui prouve que l'embarcation ne fend pas l'eau. Sur d'autres diapositives, les spectateurs aperçoivent les deuxième ou troisième photographes à travers l'image du sujet.


Beddows

■ Chaque apparition brille légèrement, comme le fait remarquer Smith en isolant les reflets produits sur les objets environnants. Les recherches ont démontré qu'une partie de ces reflets peuvent être attribués à l'ionisation, mais seulement une partie. Leur étude minutieuse indique que le taux d'ionisation varie de manière inexplicable tant que dure le phénomène.

■ La vitesse à laquelle les trois apparitions bougeaient était, dans chaque cas, diminuée de moitié par rapport au rythme normal de déplacement. Smith désigne une vaguelette courant le long du bateau de pêche ; lorsqu'on accélère suffisamment l'image grâce au film 16mm, elle passe à un vitesse normale, alors que les vagues de l'océan sont tout à fait ordinaires. Même chose en ce qui concerne la Norvégienne descendant l'escalier : elle semble presque naturelle lorsqu'on accélère le film. Quant au cheval qui tire le fiacre, il agite la queue tout à fait banalement, comme s'il voulait chasser une mouche, et non d'un geste sinistre et étrange.

■ Historiquement, ces trois sujets auraient disparu mais n'auraient été ni tués ni détruits, même si cette observation ne peut s'appliquer à tous les cas d'apparitions.

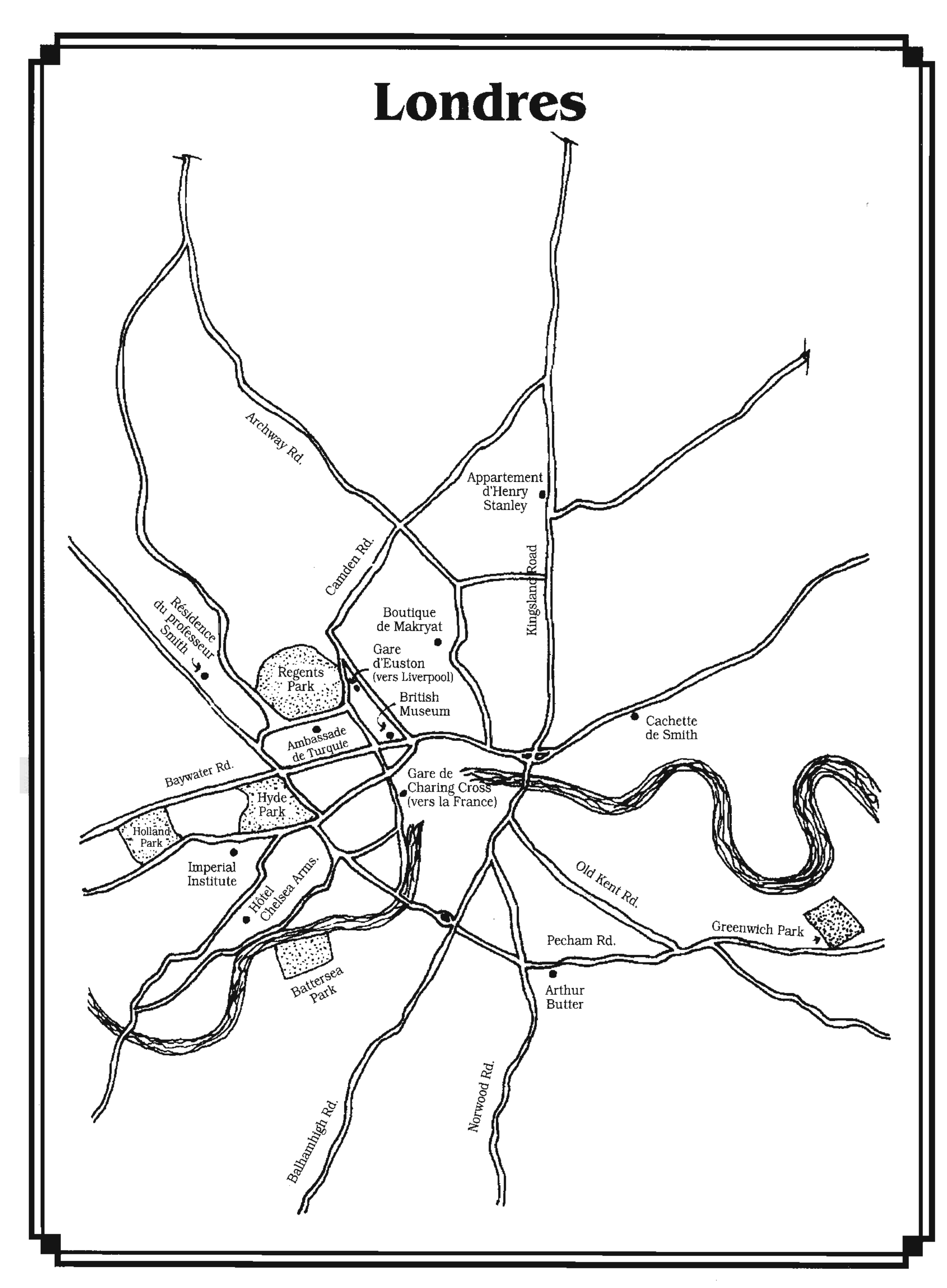
■ Comparativement, les apparitions tangibles, solides, sont très rares. Le Dr Smith avoue qu'il n'en a jamais vues. "Il faudrait vivre plusieurs vies pour avoir la chance d'en trouver une," avance-t-il.

■ Les apparitions ne se "conservent" pas toutes de la même façon. En effet, si l'homme s'est installé au Sud de l'Angleterre voici quelques milliers d'années, le plus grand nombre d'apparitions datent des cinq ou six derniers siècles. Seule une petite poignée subsistent des temps romains.

Smith conclut en faisant observer que depuis 30 ans, la science commence à comprendre ce qui ne peut être vu ou ressenti normalement, de même que certains comportements possibles au niveau atomique mais pas forcément à plus grande échelle. Il en est venu à penser que les apparitions offrent un moyen d'accéder à une voie, jusque-là inaccessible, menant vers d'autres dimensions.

" Je pense, mais cela n'engage que moi, que ces phénomènes prouvent l'existence d'un univers bien plus vaste et plus étrange que ce que nous imaginons. Les limites de ce que nous concevons comme étant la normalité sont en fait subtiles et modulables. A l'occasion et, je l'espère, pour des raisons que nous comprendrons un jour, certaines conditions permettent des infiltrations. Les apparitions spectrales dont j'ai parlé un peu plus tôt sont des tentatives - parmi d'autres, peut-être faites au hasard, peut-être pas, mais de toute manière infructueuses -, celles d'éléments qui ont été, pour une raison ou une autre, retirés de notre espace et notre temps et qui essaient d'y revenir.

"Si nous sommes suffisamment énergiques dans nos recherches et très chanceux, il est fort possible qu'un jour, les étudiants en sciences paranormales puissent voyager dans le temps ou se déplacer d'un point à l'autre du globe sans grands efforts, et même percevoir des choses qui nous dépassent complètement à l'heure actuelle. Que ce qui nous attend de l'autre côté soit la lumière, les ténèbres, tout simplement différent ou



encore l'expression de nos désirs cachés, cela reste malgré tout la question par excellence, celle à laquelle jusqu'à présent chacun doit répondre pour lui-même."

Résumé des événements

Le Dr Smith tente d'introduire la méthodologie scientifique dans l'étude de la magie, et tout particulièrement celle des Portails. Hélas ! ses recherches vont être interrompues et perdues très peu de temps après cela, à cause de l'intervention de Makryat. Il est cependant possible que Smith laisse échapper un mot ou une phrase qui permettra à une idée importante, plus tard dans l'aventure, de se concrétiser.

S'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché, les investigateurs remarquent que pendant qu'ils félicitent leur ami, un mystérieux moustachu de 30 à 40 ans les observe, tapi dans l'ombre. Sa moustache est par trop broussailleuse pour être celle d'un Britannique devriez-vous souffler aux joueurs. S'apercevant qu'il a été repéré, Mehmet Makryat s'excuse d'un geste de la main puis s'évanouit dans la foule.

L'histoire se complique

Mehmet Makryat vit à Londres depuis un certain temps. Intéressé par le sujet de la conférence de Smith, il s'est procuré une invitation, par le vol ou le meurtre, deux moyens qu'il n'hésite pas à employer tant ils lui sont naturels. Ayant remarqué la conversation de Smith avec les investigateurs, il étudie ceux-ci pendant les quelques jours suivants, puis décide d'en faire ses pions afin de retrouver le Simulacre de Sedefkar et d'éliminer son père, Selim Makryat.

Ce que Mehmet peut apprendre sur les personnages dépend de leur renommée, de la manière dont se sont achevées leurs aventures jusqu'ici, etc. En tout cas, Makryat a besoin d'un groupe disponible et indépendant ; il pourrait être amusant, si les investigateurs ont connu beaucoup de succès contre le Mythe, de jouer un Makryat ivre de haine contre eux.

Quelques jours encore à les filer lui prouvent que Smith est la cible idéale de par son isolement. Makryat charge un Vagabond Dimensionnel d'emmener le malheureux professeur jusqu'à la Mosquée du Bout du Monde, à Constantinople. Là, Smith devient une offrande anonyme, perdue à jamais. Le pauvre homme n'entend rien au Simulacre, au changement de peau ou à la Confrérie ; les investigateurs les plus chanceux trouveront peut-être, une fois à Constantinople, ce qui reste de lui.

Puis Makryat s'attaque à Beddows, le fidèle serviteur de Smith, qu'il contraint à l'aider dans son abominable machination sous peine de ne plus revoir son maître. Ils incendient la maison londonienne de Smith et tout indique à la police que le coupable est Beddows. Finalement, Makryat réunit ses trois doubles et les tue, afin de mieux brouiller sa propre piste. Le terrible engrenage est enclenché.

Les journaux

Deux articles de journaux pourraient intéresser les investigateurs. Le premier fait la une, de bon goût dans *The Times*, mais est impossible à manquer par sa vulgarité et son sensationnalisme dans *The Scoop*. Le deuxième nécessite un jet de Trouver Objet Caché réussi pour être découvert.

Un homme meurt trois fois dans la même nuit

Trois corps retrouvés dans un hôtel :

Les trois cadavres de la même personne.

Trois hommes ont été découverts, assassinés, dans un hôtel de Londres la nuit dernière, tous trois portant les mêmes papiers d'identité et répondant au nom de Mehmet Makryat, résidant au 3, Brophy Lane, Islington. Ils ont tous été poignardés en plein cœur.

Les femmes de ménage de l'hôtel Chelsea Arms ont découvert les corps dans une chambre également réservée au nom de M. Makryat.

Leurs papiers identifient ces victimes comme étant un seul et même homme, M. Makryat, un antiquaire turc, vendeur d'objets d'art établi à Londres pour affaires.

Elles se ressemblent énormément et chacune se faisait passer pour M. Makryat depuis son arrivée à Londres, il y a trois jours.

Étrangement, le vrai M. Makryat, celui reconnu comme tel par ses voisins, également commerçants, n'a pu être retrouvé. La police souhaiterait pourtant l'entendre.

Les passeports de ces trois hommes de nationalité turque nous apprennent qu'ils avaient voyagé, chacun de son côté, un peu partout de par le monde durant les trois dernières années.

L'inspecteur Fleming de Scotland Yard semble éprouver quelques difficultés à donner une explication logique à ces mystérieux événements, mais serait très heureux de pouvoir s'entretenir avec tout autre Mehmet Makryat existant.

Aide de jeu n° 2

La maison d'un professeur a brûlé On craint pour sa vie.

Le professeur Julius Arthur Smith, un homme fort connu à l'Académie, est toujours introuvable à l'heure actuelle, malgré les recherches qui se sont poursuivies toute la journée après l'incendie nocturne de sa maison, survenu dans des circonstances mystérieuses.

Un certain James Beddows, son serviteur, est également porté disparu. Des témoins affirment avoir vu un homme lui ressemblant s'enfuir de la demeure peu avant que le sinistre ne se déclare.

Quiconque ayant des renseignements concernant le Dr Smith ou M. Beddows est prié de s'adresser à l'inspecteur de police Rigby, au Service Incendie de Scotland Yard.

Aide de jeu n° 3

Le message

Que les investigateurs prennent ou non connaissance de l'article concernant Smith, ils seront mis au courant de la situation par une enveloppe glissée sous leur porte ce soir-là.

Venez tout de suite. Je ne dispose que de très peu de temps. Et pour l'amour de Dieu veillez à ce que l'on ne vous suive pas. J. A. Smith.

Aide de jeu n° 4

Le message est écrit au dos de la carte de visite du professeur Smith, dont la chevalière a été imprimée comme cachet dans la cire scellant l'enveloppe. Un jet d'Idée réussi permettra à l'un ou l'autre des investigateurs de remarquer ce détail. La carte comporte également une adresse, à Cheapside, un quartier pauvre de Londres, où Smith ne doit pas être dans son milieu naturel.

L'homme brûlé

L'adresse de Cheapside se révèle être celle d'un petit studio meublé dans un immeuble sinistre d'une rue sordide. Lorsque



L'homme brûlé

Ce que dit le professeur Smith

"Grâce à Dieu, vous êtes venus. Mes blessures ne me permettront pas de converser très longtemps avec vous, alors je vous en prie, prêtez attention à ce que je vais vous dire, puis Beddows répondra à vos questions pour moi.

"J'ai suivi la piste d'un objet maléfique, le Simulacre de Sedefkar. C'est une statue, source d'un immense pouvoir magique. Un pouvoir diabolique.

"A la fin du 18ème siècle, les pièces qui le composent ont été dispersées un peu partout en Europe. J'avais prévu de partir afin de les retrouver et de les détruire.

Et puis la nuit dernière, à la maison, Beddows et moi-même avons été attaqués par des Turcs apparemment devenus fous. Je pense qu'eux aussi sont à la recherche du Simulacre de Sedefkar, mais pour des raisons apparemment démentes. Comme nous étions barricadés à l'intérieur, ils ont voulu nous brûler vifs, mais heureusement, nous avons réussi à fuir. J'ai peur de quitter cette cachette, car ces hommes sont visiblement prêts à tout. Beddows a élaboré un plan pour que nous puissions nous échapper, mais j'aime autant ne rien en dire.

"Les notes que j'avais prises ont dû être détruites par l'incendie, à moins que les Turcs ne les aient récupérées. Il ne faut pas les laisser remettre la main sur la statue. Je vous le demande, mes amis, retrouvez les segments de cette chose avant qu'ils ne le fassent.

"A présent, voici ce que je me souviens avoir découvert :

"C'est à Paris que la statue a été démembrée.

"Son propriétaire était un noble, le comte Fenalik, qui l'a perdue juste avant la Révolution française. Il est possible qu'un des morceaux soit resté en France.

"Les soldats de Napoléon en ont aussi emmené un à Venise lorsqu'ils sont partis envahir la cité et l'ont vendu à Alvise de Gremanci.

"A la même époque, un autre s'est retrouvé à Trieste. Je ne sais pas ce qu'il est devenu, mais si vous allez voir Johann Winckelmann au musée de Trieste, il pourra certainement vous renseigner.

"Je pense qu'il doit également y en avoir un en Serbie. Là-bas, commencez par vous rendre au Musée de Belgrade, où le Dr Milovan Todorovic est conservateur.

"Une pièce a été perdue près de Sofia pendant la guerre de Bulgarie en 1875. En ce temps-là, on cachait les objets de valeur pour que les envahisseurs ne les trouvent pas, aussi est-elle encore enfouie quelque part.

"Le dernier fragment circulait dans Paris juste après la Grande Guerre, et a finalement été vendu à quelqu'un de Milan, mais je ne sais pas à qui.

"Voilà tout ce que je peux vous dire. Il faut absolument que vous essayiez de rassembler la statue. Et, une fois que vous l'aurez reconstituée, il n'existe qu'un seul moyen de la détruire, et vous devez la détruire. Vous le devez. Ramenez-la dans sa demeure originelle, un endroit de Constantinople connu sous le nom de Mosquée du Bout du Monde. Là, vous trouverez la niche où elle reposait il y a de cela fort longtemps. Le rituel qui permet de la détruire est inclus dans des documents appelés Parchemins de Sedefkar, mais je n'ai pas pu les consulter.

"Je suis désolé, mes amis. Pour vous, pour moi, pour nous tous. Je vous en supplie, faites cela pour moi. Partez. Partez vite. Et que Dieu vous protège."

Aide de jeu n° 5a

les personnages frappent à la porte, Beddows vient leur ouvrir en prenant de multiples précautions. Un jet de Psychologie réussi accroît encore sa nervosité, ce qui s'explique aisément par son inquiétude pour son maître et leur situation actuelle, qui est plutôt terrifiante.

Makryat est à l'intérieur. Pour rendre sa ruse encore plus crédible, il s'est déguisé en Smith et s'est jeté un sort du culte, sort dit "Contrôler la Peau", afin de distordre et déformer ses chairs de façon horrible, comme s'il était gravement brûlé.

Les rideaux ont été tirés pour laisser entrer aussi peu de lumière que possible, si bien qu'on distingue à peine sa silhouette sur le lit. Il suffit de s'approcher de lui pour voir les horribles "brûlures" qui le défigurent (0/1D3 points de SAN). Un jet d'Idée réussi permet de noter que le malheureux professeur est très changé, à cause certainement de ces marques et de l'absence de sa moustache, qui a brûlé elle aussi.

Il fait de terribles efforts pour s'asseoir et salue ses visiteurs d'une voix sifflante d'agonisant, qui ne ressemble plus du tout à sa grosse voix habituelle. Elle se fait d'ailleurs de plus en plus rauque, et sa dernière phrase est à peine audible. Il devient vite évident qu'il ne sera pas en mesure de répondre à des questions. C'est la ruse imaginée par Makryat afin d'éviter un "interrogatoire".

Son discours est reproduit ci-contre.

Sa voix s'éteint. Il tousse. Beddows lui tend un verre, qu'il boit doucement, puis il retombe lourdement sur son oreiller, les yeux clos.

Un cachet bien réel

Beddows, les yeux baissés, ouvre une armoire en silence et en tire une valise. A l'intérieur se trouvent 200 billets de £5 (entre 40 et 50 francs), soit au total mille livres sterling (entre 8 et 10 000 francs). Il tend la valise aux investigateurs.

"Messieurs, mon maître s'est volontairement placé dans cette terrible situation pour échapper à ces horribles criminels. Il souhaite apporter sa contribution à votre entreprise et ne demande rien en retour. Avant cette affreuse attaque, il envisageait de voyager par le Simplon-Orient-Express. C'est sans aucun doute le meilleur moyen de traverser le continent, de par son luxe et sa rapidité. Et mon maître était habitué au confort."

Beddows s'éclaircit la gorge puis répond aux questions aussi bien qu'il le peut, mais il conseille vivement aux personnages de partir le plus tôt possible. Makryat lui a donné des instructions précises, qu'il s'emploie à respecter. Au sujet du Simulacre de Sedefkar, il ne peut être d'aucun secours.

Toutes les tentatives pour suivre le professeur après cette entrevue sont vouées à l'échec. Si les investigateurs retournent au studio, ils y trouvent une famille qui vient d'emménager et ne sait rien des anciens propriétaires, ni qui ils étaient, ni où ils sont partis.

Makryat découvert

Si ses visiteurs se montrent suspicieux lors de cette rencontre et l'y forcent, d'une manière ou d'une autre, Mehmet invoque subrepticement un Vampire de Feu et prétend avoir retrouvé le professeur. Puis, il simule sa propre mort et, dans le chaos qui suit, tue Beddows et s'échappe.

Les sosies assassinés

Les divers sosies de Mehmet assassinés étaient ses acolytes qui voyageaient grâce à des passeports falsifiés. Ils ont parcouru l'Europe à la recherche du Simulacre de Sedefkar. Leur mission accomplie, Mehmet les a rappelés à Londres et les a abattus pour éviter qu'on apprenne ses manœuvres à Constantinople. Si les personnages souhaitent creuser le mystère du meurtre des trois Makryat, ils peuvent suivre les pistes suivantes :

Le Chelsea Arms

Les trois corps ont été découverts à cet hôtel ; toutefois, le personnel présent ne sait rien que les curieux ne sachent déjà. Cette piste renvoie les investigateurs à Scotland Yard et à l'inspecteur Fleming.

Scotland Yard

L'inspecteur Fleming de Scotland Yard ne tient pas à voir les investigateurs, mais il les écoute s'il juge que leurs propos peuvent faire avancer ce qu'il considère comme une étrange affaire.

Or, comme les personnages n'ont, de toute évidence, rien à lui offrir en échange, il est peu enclin à leur donner la moindre information. Toutefois, permettez-leur quand même

un jet de Baratin par jour, et peut-être obtiendront-ils quelques renseignements d'un de ses adjoints. Ils ne pourront apprendre que trois choses :

- Sur chaque corps, on a retrouvé le même télégramme, envoyé depuis Paris "Retrouvez-moi à Londres le plus vite possible. Urgent. M."
- Certains détails cruciaux ont été cachés à la presse. Tous les cadavres ont été partiellement écorchés : à l'un, il manque la peau du torse, à l'autre, celle des bras et au dernier, celle des jambes.
- Le magasin de Mehmet Makryat ainsi que sa demeure sont sise au 3, Brophy Lane, à Islington. La police les a fouillés mais n'y a rien trouvé.

La vie de Makryat

Les seules personnes à Londres pouvant donner quelques informations sur la vie quotidienne de Makryat sont ses voisins commerçants, vendeurs d'objets d'art, et le personnel du Musée des Arts. Tous ne se souviennent de lui que très vaguement. Si on leur présente des photos des trois Mehmet décédés, ils ne reconnaissent aucun d'eux comme étant celui qu'ils connaissaient : Makryat se déguisait toujours en un homme d'un certain âge.

L'ambassade de Turquie


Mustapha Köprülü

Si on lui donne de bonnes raisons de le faire, l'employé de l'ambassade de Turquie fournit l'âge de Makryat et sa date de naissance (il se révèle bien trop jeune pour être l'homme d'âge mûr que les Londoniens connaissent), son adresse de Brophy Lane et le nouveau numéro de son passeport, récemment renouvelé.

Mais il ne peut rien dire d'autre ; les Turcs ont très mal pris les spéculations de la presse de Londres au sujet de la corruption des milieux turcs et des contrôles inadéquats de passeports. Ils affirment haut et fort que les papiers des Makryat sont des contrefaçons, et non des doubles, et que c'est par conséquent un problème du ressort des Britanniques.

Si les investigateurs consacrent du temps et des efforts à essayer de faire ami-ami avec le jeune et élégant employé de l'ambassade, Mustapha Köprülü, ils n'obtiennent qu'une seule information, fort intrigante : bien que l'ambassadeur se refuse à l'admettre, tous les fichiers contenant des photographies ou des informations personnelles concernant Mehmet Makryat ont disparu.

Le magasin de Makryat

Il y a une boutique à Islington au nom de M. Makryat. La police a son adresse, de même que l'ambassade de Turquie, la Direction générale du Téléphone de Londres mais aussi de nombreux guides. Le *Guide de l'Acheteur d'Antiquités*, par exemple, ne l'a pas oubliée dans ses listes ; Sotheby et d'autres ventes aux enchères peuvent également donner ses coordonnées.

A Islington, les commerçants du quartier affirment que la boutique appartient à un vieux Turc, qui l'a fermée quelques jours plus tôt et n'est pas réapparu depuis. Ils se souviennent de lui comme d'un homme d'un certain âge plutôt bougon.

Le bâtiment, tout en briques, comporte un étage. Une petite pancarte *Fermé* est accrochée à la porte vitrée. Si les investigateurs décident d'entrer par effraction, ils trouvent au rez-de-chaussée toute une panoplie de peu de valeur d'objets d'art égyptiens, arabes, et perses comprenant des théières en cuivre, des tapis et des céramiques, pour la plupart des reproductions. A l'étage, on découvre le lieu de vie d'un homme apparemment paisible. La police n'y a rien vu d'intéressant. Toutefois, des personnages consciencieux, pourraient s'apercevoir qu'il n'y a aucun livre, que ce soit dans la boutique ou l'appartement, mis à part des livres de comptes. Un jet d'INT réussi fait aussi réaliser que l'appartement manque également de sacs et de valises, puisqu'il ne s'y trouve en la matière qu'un vieux cartable en cuir à l'anse cassée, et que les armoires sont à moitié dégarnies. Ceux qui en déduisent que Makryat a déménagé ne se trompent pas.

Une curieuse entrée dans le livre de comptes

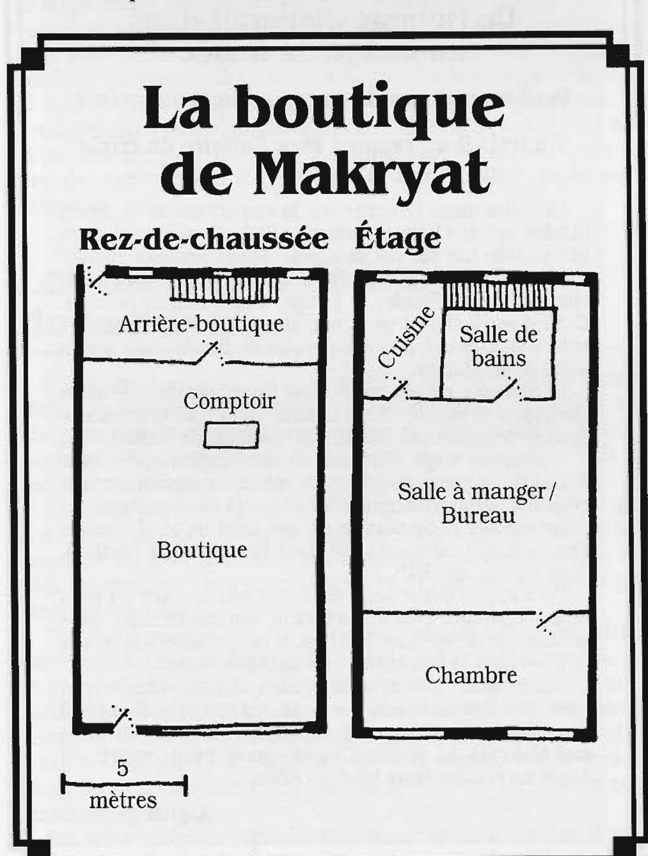
Les livres de comptes et de livraisons de Makryat sont rangés sous le comptoir. Les factures montrent que la plupart de ses marchandises étaient soit importées de Turquie et du Moyen-Orient, soit acquises dans des ventes aux enchères de Londres.

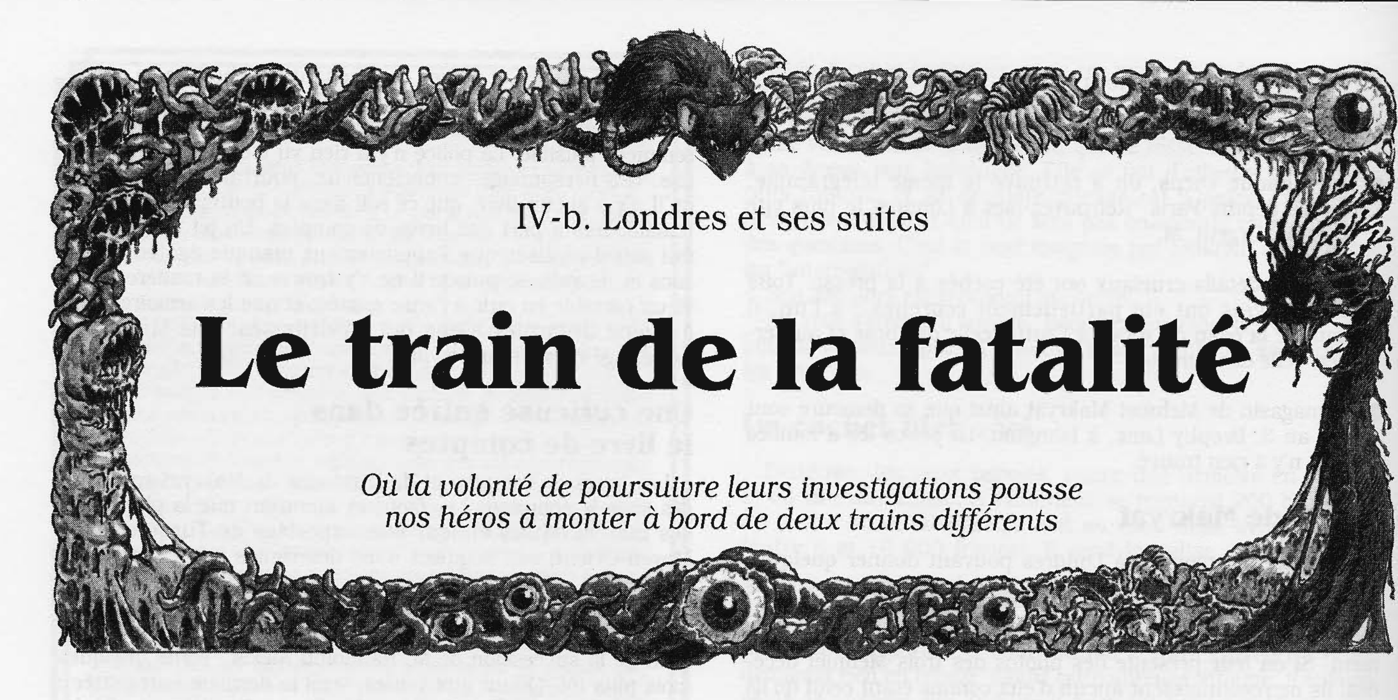
Un jet de Comptabilité réussi permet de remarquer cette note singulière : "Un train électrique spécial Wrightson, provenant de la succession de M. Randolph Alexis", écrite quelques mois plus tôt. Quant aux ventes, voici la dernière enregistrée : "Un train électrique vendu à M. Henry Stanley, de Stoke Newington, pour la somme de 1 livre sterling". Malgré la longueur des listes de transactions, il s'agit là du seul jouet qui soit mentionné.

Un jet d'Histoire ou d'Occultisme réussi permet d'identifier Alexis (reportez-vous à la section "A la recherche de l'original" du chapitre suivant).

Touche finale

Après le départ de Londres des investigateurs, Mehmet retourne à sa boutique durant la nuit, afin de faire un peu de rangement avant de suivre la trace de ses pions. Ce magasin servira à nouveau à la fin de la campagne, lorsque les personnages reviendront à Londres. Pour plus de précisions, référez-vous au chapitre "Le brouillard se lève", dans le livre IV Constantinople et ses suites.





IV-b. Londres et ses suites

Le train de la fatalité

Où la volonté de poursuivre leurs investigations pousse nos héros à monter à bord de deux trains différents

Par Geoff Gillan, en collaboration avec Mark Morrison

La mini intrigue du "train de la fatalité" est une diversion qui devrait encore renforcer l'atmosphère mystérieuse dans laquelle baignent les affaires de Makryat et confirmer les théories du professeur Smith ; c'est à la boutique de Makryat qu'a été acheté le train électrique qui est le catalyseur de l'historiette.

Une énigme de plus

Le jour suivant la publication de l'article concernant le meurtre des trois doubles de Makryat, un nouvel incident très étrange fait sensation dans la presse.

Un Homme disparaît dans un nuage de fumée

Peut-être un cas de combustion spontanée ?

Y aurait-il un rapport avec l'affaire du triple meurtre ?

La police mène l'enquête sur la disparition de M. Henry Stanley, âgé de 41 ans et résidant à Stoke Newington, disparition signalée hier soir par sa logeuse, Mme Constance Atkins.

Elle affirme avoir entendu un cri provenant de la chambre de M. Stanley, à l'étage, à huit heures précises. Comme son locataire ne répondait pas à ses appels, elle est entrée et a trouvé la pièce remplie de fumée mais aucun signe de M. Stanley.

M. Stanley n'est pas marié. Il est fervent amateur de trains électriques et membre de la London Train Spotter's Association (Association Londonienne des Amateurs de Trains.)

Il pourrait s'agir d'un cas de combustion spontanée. Toutefois, la police se refuse au moindre commentaire sur ce point. Des cas semblables ont déjà été constatés au début du siècle. Le plus récent est celui de M. J. Temple Thurston, qui est mort brûlé dans sa maison de Dartford, dans le Kent, en 1919.

On a appris que le train électrique retrouvé sur les lieux de la disparition avait été acheté la semaine dernière dans la boutique de Mehmet Makryat. Il est possible que ce soit ce jouet pour enfant qui ait provoqué l'incendie.

Nos lecteurs doivent se souvenir que trois corps découverts au début de la semaine dans une chambre d'un hôtel de Chealsea avaient tous été identifiés comme étant Mehmet Makryat. La police n'a pas encore pu découvrir s'il existe un rapport entre les deux affaires.

Aide de jeu n° 5b

Informations réservées au Gardien

En 1897, Randolph Alexis, adepte des sciences occultes et meurtrier, dut s'enfuir vers le nord par l'express de Liverpool, car il était poursuivi par des ennemis londoniens. Espérant pouvoir s'échapper facilement, il essaya de faire apparaître un Portail sur la paroi de son compartiment de 1ère classe, situé près de la locomotive. Par malheur, les choses tournèrent mal. La partie avant du train où il se trouvait fut projetée dans une autre dimension et disparut complètement, alors que la partie arrière dérailla et tomba dans une rivière à un peu plus de 95 kilomètres/heure, ce qui entraîna sa destruction pure et simple et coûta la vie à la majeure partie des passagers. Les autorités déclarèrent que la tête du train avait été engloutie par la vase, mais ce n'était qu'une version officielle à laquelle elles-mêmes ne croyaient pas.

Vingt ans après, intrigué par les rumeurs concernant cet extraordinaire événement et s'étant plongé dans les travaux fructueux mais désordonnés de son père, Albert, le fils de Randolph créa lui aussi un Portail. S'il devait en croire les résultats des études de son prédécesseur, celui-ci était toujours en vie, "gelé" dans une autre dimension, et il se mit à espérer le retrouver. Il adapta le nouveau Portail à un train électrique qui était la réplique parfaite de la partie disparue du convoi sectionné.

Chaque pièce de cette miniature était marquée de symboles occultes. Lorsque la reproduction eut parcouru plusieurs fois le circuit dessiné par les rails, la barrière qui la séparait de cette dimension inconnue s'effondra. L'esprit encombré par les différentes notes de Randolph, Albert répéta nombre des erreurs que son père avait commises auparavant. Il ramena ainsi par inadvertance dans notre monde le train original, qui l'emporta sur son passage puis disparut à nouveau, une fois atteinte l'extrémité de la voie. Le train et le fils s'évanouirent.

Seul restait le train électrique. Enfin, il y a un an, Mme Alexis qui avait totalement perdu espoir et se trouvait de plus en plus démunie, se décida à faire déclarer son fils mort afin de vendre ses affaires et celles de son mari. Makryat ayant découvert ce à quoi le train pouvait servir, l'acheta ainsi que quelques livres intéressants (au choix du Gardien). Lorsqu'il eut appris ce qu'il pouvait sur l'installation, il revendit le "jouet" au malchanceux Henry Stanley, qui rappela bien involontairement le Train de la Fatalité.

Comme le dira sa logeuse si on le lui demande, il n'y avait aucun feu, et elle ne sait pas d'où provenait la fumée. En fait, c'était celle de la locomotive du Train de la Fatalité dont la chaudière consumait le même charbon qu'en 1897.

La famille Alexis

Un jet d'Occultisme réussi permet aux investigateurs de reconnaître le nom de Randolph Alexis, spécialiste des sciences occultes, à la fois lié à l'Ordre Hermétique de l'Aube d'Or et à l'Ordre Hermétique du Crépuscule d'Argent. Il fit partager sa passion à son fils, Albert Alexis, et guida ses premiers pas dans les arts de l'Obscur.

Un jet de Bibliothèque réussi fera découvrir aux personnages un livre récent sur l'occultisme britannique qui parle justement de la fin tragique des Alexis, père et fils : "Alexis senior est mort dans un déraillement de train alors qu'il voyageait vers Liverpool, en 1897. Quant à son fils, Alexis junior, il a disparu de chez lui, en 1917, probablement assassiné par un ou plusieurs inconnus car quelques gouttes de sang séché ont été retrouvées, et la fumée qui emplissait la chambre laissait supposer que les meurtriers avaient essayé de brûler la maison afin de dissimuler leur crime.

Le studio

Henry Stanley vivait dans un studio à Stoke Newington. La police en est partie depuis longtemps. Sur le trottoir, on peut voir un panneau gigantesque portant, tracés à la craie, les mots suivants :

Venez voir la chambre du mort. 6 pence.

A la fenêtre de devant figure une autre pancarte, sur laquelle on peut lire, écrit à la main, *Chambre à louer.* La logeuse de Stanley, Mme Constance Atkins, a trouvé un moyen d'arrondir ses fins de mois en faisant visiter la chambre aux curieux pour 6 pence.

C'est une femme décidée et vigoureuse, que l'on voit toujours des bigoudis sur la tête, à n'importe quelle heure de la journée. Elle tourne autour des investigateurs tout le temps que dure leur visite, en disant des choses comme : "Quelle étrange affaire tout de même..." ou bien "Un monsieur tout ce qu'il y avait de tranquille. Un peu bizarre, bien sûr, mais ils le sont tous, vous savez. Mon mari aussi était comme ça" ou encore" Là, c'est une photo de M. Stanley. J'en garde une de tous mes locataires."

Elle apprend aux curieux que Stanley était rentré à six heures, juste à temps pour le thé. Il était très excité car il avait fait l'acquisition d'un nouveau train électrique ("Vous vous rendez compte, un homme de son âge !"). Il était monté vers sept heures, et elle ne devait pas le revoir après cela. Il est impossible qu'il soit sorti de la maison sans qu'elle s'en aperçoive, car il ne pouvait s'en aller sans passer par le salon, où elle lisait le dernier numéro du *Silver Screen Stars*. Peu après, elle avait entendu son cri, puis une sorte de grondement. Elle était tout de suite montée frapper à sa porte et avait découvert la pièce remplie de fumée. La fenêtre était fermée et le verrou intérieur mis.

Interrogée au sujet du train électrique, elle répond que la police l'a pris, parce que c'était un objet électrique et que cela semblait bien être la seule chose dans la chambre de M. Stanley qui aurait pu lui faire du mal.

Elle répond à toutes les autres questions avec joie, peu affectée, semble-t-il, par l'événement. Elle croit dur comme fer que son locataire a brûlé et est parti en fumée, sans toutefois comprendre où ont pu passer ses restes. Et comme une femme seule doit bien trouver de quoi se nourrir...

Chaque investigateur prêt à payer 6 pence peut visiter les lieux ("Interdiction d'emporter quoi que ce soit"). C'est un studio tout ce qu'il y a de plus simple avec eau froide, le genre d'endroits où vivent les célibataires. La porte s'ouvre dans le mur est ; une fenêtre, dans le mur ouest. Les trains étaient visiblement la grande passion de l'occupant. La pièce est pleine de livres et de photos concernant les chemins de fer, les locomotives et leur histoire.

Chose intéressante, certains objets sont recouverts d'une fine pellicule de suie. De plus, il y a des traînées de suie noire au plafond, qui traversent la pièce du nord-ouest au sud-est. Or, Mme Atkins affirme que M. Stanley ne fumait pas. Il y a également de grosses bulles d'air sous la tapisserie, comme si elle s'était décollée sous l'effet de la vapeur. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet aux investigateurs de voir, en outre, les deux traînées noires parallèles qui ornent le tapis à fleurs sombres du nord-ouest au sud-est. La réussite d'un jet de Connaissance leur fait constater que l'écartement entre ces deux traces correspond à l'écartement réglementaire des rails de chemin de fer.



Mme Atkins

La police locale

Le policier de service sera heureux de fournir toutes les informations pouvant être rendues publiques au sujet de la disparition de Stanley, mais il ne sait rien à propos du triple meurtre des Makryat ou des liens qui pourraient exister entre les deux affaires. "Ça, mon bon monsieur, faudra le demander à quelqu'un qui en sait plus que moi."

Si un investigateur réussit un jet de Baratin, Discussion ou Droit, ils peuvent voir le commissaire responsable de l'affaire Stanley, lequel croit que Stanley a organisé sa propre disparition. "Il y a toutes les chances pour que nous apprenions, un jour ou l'autre, les raisons qui ont poussé M. Stanley à essayer de nous tromper. C'est le genre d'affaire qui se résout toute seule." Si les personnages réussissent un jet de Crédit, le commissaire ajoute qu'aucun reste de chair ou d'os humains n'a été retrouvé dans la pièce, pas plus d'ailleurs que du sang ou quelque autre signe de violence que ce soit. "Il n'y a pas de doute, il s'est fait la malle par la fenêtre."

On a inspecté le train électrique à la recherche d'éventuels défauts dans les branchements. Résultat nul. De plus, le voltage était insuffisant pour électrocuter quelqu'un. Toutefois, pour qu'on puisse en être absolument sûr, le jouet (y compris les rails) a été confié à Arthur Butter, le président de la London Train Spotter's Association, pour expertise. Le commissaire confie l'adresse de M. Butter à ses visiteurs s'ils la lui demandent. En dernier lieu, il précise que le train est maintenant la propriété des héritiers de Stanley, quels qu'ils soient.

Les amateurs de trains de Londres

Le quartier général de l'association se trouve chez Arthur Butter, à Camberwell. C'est un homme affable, qui a l'air très chagriné par la disparition et même la mort possible d'Henry Stanley. "M. Stanley était calme et agréable, et c'était un membre de longue date de l'Association."

Si on lui parle du train, Butter fait la grimace. Il avoue qu'il n'a fait rouler ce très beau modèle réduit qu'une seule fois, pendant un bon moment, pour satisfaire la police, mais que cela lui rappelle Henry Stanley et, par conséquent, ne lui procure aucun plaisir.

"En fait," risque-t-il, "ce jouet est d'assez mauvais goût. Il est l'exacte reproduction d'un train dont le déraillement, sur la route de Liverpool, en 1897, a provoqué la mort de nombreux passagers." Butter ne pense pas que Stanley savait cela. "Il avait un penchant pour l'authentique, mais il ne s'intéressait guère à l'histoire, si vous voyez ce que je veux dire, messieurs. Ceci dit, c'est un très bel objet, même pour une livre sterling."

Butter a rangé la reproduction dans sa cave, contre le mur. Si les investigateurs réussissent un jet de Crédit, il les autorise

à l'emprunter, avec ses rails. "Vous pourrez peut-être trouver quelque chose, qui sait ? En ce qui me concerne, je serai bien content quand la police viendra le récupérer." Il le confie à ses hôtes pour le temps qu'ils désirent, dans la limite du raisonnable.

Si le jet de Crédit est raté, Butter offre quand même aux personnages d'utiliser l'ensemble dans son sous-sol.

S'ils ont déjà pris leur billet pour le Simplon-Orient-Express ou ont décidé de voyager à son bord et le lui disent, Butter se déride et ne tarit pas d'éloges sur les merveilles d'un tel voyage, partagé entre l'enthousiasme et l'envie. Même si le jet de Crédit a été un échec, en apprenant cela, il n'hésite plus une seconde à leur confier le train. Il va même jusqu'à insister pour qu'ils assistent à un dîner de l'Association qui doit avoir lieu le soir même. "Soyez sûrs que vous y apprendrez beaucoup de choses sur les trains," ajoute-t-il.

Le dîner de l'Association



Arthur Butter

Le dîner, auquel participent des hommes maladroits vêtus de costumes peu flatteurs, est intéressant à défaut d'être très excitant. Au lieu des prières habituelles de début de repas, Butter demande aux membres de l'Association de faire une minute de silence afin de prier pour que leur ami Henry Stanley soit sain et sauf. Six plats sont servis, suivis de cognac et de cigares.

Le Gardien peut récompenser les investigateurs qui assistent à ce repas par quelques friandises et une réclame illustrée pour le Simplon-Orient-Express (le poster d'époque accompagnant ce livret). Les conversations sont, pour la plupart, pleines de détails techniques très ennuyeux. Ce ne sont qu'évocations obscures de chaudières et de valves, discussions abstruses concernant les arrangements des roues des locomotives, mais certaines phrases marquent plus que d'autres.

- Le personnel de l'Orient Express est le meilleur au monde, à la hauteur en toutes circonstances, et c'est lui qui se charge de toutes les formalités administratives lors des franchissements de frontière ;

- La gare de Milan est en plein réaménagement ;

- Un jour, des bandits ont attaqué le train en Bulgarie ;

- La neige peut arrêter la progression du train à travers les montagnes des Balkans ;

- Le tunnel du Simplon est le plus long au monde (plus de 20 kilomètres), et 65 personnes sont mortes pendant sa construction ;

- Les bagagistes de la gare Sirkecki, à Constantinople, sont réputés pour perdre les bagages ;

- Parfois, un pot-de-vin permet de traverser, sans encombre, une frontière européenne..., mais surtout pas en France ;

- Un des membres de l'Association, le dénommé Walter Partridge, qui est souffrant ce soir et n'a pu assister au dîner, a prévu de faire un voyage sur l'Orient-Express cette saison.

Vous trouverez de plus amples informations au sujet de Walter Partridge dans le livret *Des Inconnus dans le train,* page 199.

Le train électrique

Les rails sont montés sur une planche très solide et si large et lourde qu'il faut plusieurs hommes pour la bouger. La voie forme un huit particulièrement biscornu. Il n'y a pas de paysage, seulement des rampes qui composent des montées et des descentes sur le circuit. Une grosse batterie neuve procure l'énergie. Le train est un modèle réduit noir et brun, dans le style de 1890, composé de wagonnets en bois et métal, d'une énorme locomotive noire et d'un tender. Chaque voiture a un numéro de série unique et se différencie des autres par quelques petits détails.

Sur la partie inférieure de la planche, on a agrafé un mouchoir d'homme, apparemment voué à protéger la surface où l'ensemble est posé. Sur un des coins du morceau de tissu figurent les initiales *R. A.*

Si l'un ou l'autre des investigateurs précise qu'il examine les wagons, il découvre d'étranges symboles incompréhensibles, gravés sous chacun.

S'ils détruisent le train électrique sans faire intervenir le Train de la Fatalité, les occupants de ce dernier, piégés et maudits, continuent à errer dans une dimension parallèle. Leurs fantômes hantent les personnages qui participaient à l'expérience ; ceux-ci voient le train dans leurs rêves, Henry Stanley est à une fenêtre, apparemment en train de crier. Toutes les nuits, les rêveurs perdent un point de Santé Mentale, ce qui peut finir par les rendre complètement fous. La seule manière de stopper ce processus est de construire un second train électrique, comme le leur dira tout médium ou mystique qui se respecte, s'ils n'hésitent pas à dépenser un souverain pour l'apprendre.

A la recherche de l'original

Le modèle réduit reproduit fidèlement l'express Londres-Liverpool de 1897. Cette année-là, un de ces convois dérailla, ce qui coûta la vie à de nombreux passagers. Les détails de ce crash mortel pourront être retrouvés dans les journaux de l'époque ou dans n'importe quel livre sur les désastres ferroviaires. Arthur Butter peut, lui aussi, raconter cette histoire, même si le fait de parler de ce train le déprime profondément.

L'accident se produisit au nord-ouest de Londres dans d'étranges circonstances ; la locomotive, le tender et les deux wagons de tête ne furent jamais retrouvés dans la rivière où ils étaient soi-disant tombés. Les voitures restantes furent complètement détruites et plus de cent personnes, tuées ou portées disparues. Les inspecteurs, tant ceux du rail que de la police émirent des hypothèses impliquant les anarchistes, mais nul ne découvrit la cause réelle du désastre. L'équipe de plongeurs engagée travailla en vain, car la rivière était en crue du fait de pluies plus abondantes qu'à l'accoutumée ; certains journalistes pensèrent, quant à eux, que les véhicules manquants avaient été emportés par le courant. Un responsable, dont on taira le nom, rétorqua qu'il est très improbable qu'une locomotive de plus de 70 tonnes soient emportée par le courant ou par n'importe quoi d'autre, mais que cette invention montrait bien le besoin de certains de voir du surnaturel partout. Le mystère resta entier et on finit par l'oublier.

Le Train de la Fatalité

Peu importe le sens dans lequel le train est placé sur les rails ou l'ordre d'accrochage des wagons derrière le tender. Rien ne se passe avant que le convoi n'ait parcouru 1D50 fois le circuit ou, de manière moins formelle, le nombre de fois que le Gardien voudra ; le nombre de tours nécessaires peut être différent à chaque nouvelle invocation.

Une fois que le modèle réduit a parcouru le circuit autant de fois qu'il le faut, le véritable train, dont il est une réplique, arrive inévitablement sans qu'on puisse ni l'en empêcher ni même

le retarder. Si le sort est prononcé à l'extérieur, le Train de la Fatalité réapparaît dans son entier ; en intérieur, les limites physiques de la pièce dans laquelle il est invoqué déterminent les dimensions du Portail et la longueur de convoi visible à la fois. L'investigateur qui joue le rôle de l'invocateur perd 3 points de Magie. La description complète de l'invocation se trouve à la fin de ce chapitre, page 45.

Des rails brillants et la vision d'une grande locomotive et de son épais nuage de vapeur annoncent l'arrivée du train. La locomotive et la réserve de charbon traversent la pièce sans affecter son contenu et redisparaissent par le mur opposé. Quand survient le premier wagon de passagers (il n'y en a que deux), le convoi s'arrête. La perte de Santé Mentale qu'occasionne cette manifestation est de 1/1D6 de points.

Le train est rempli de gens habillés à la mode des années 1890. Ils en descendent sans bruit, comme ils descendraient sur un quai de gare, et posent tout un tas de questions aux investigateurs, dont ils n'écoutent même pas les réponses.

"A quelle heure arrive-t-on à Liverpool ?"

"Où est le conducteur ?"

"Pourquoi a-t-on été retardé ?"

"Comment se fait-il que le ciel se soit si brusquement assombri ? Et d'où sont venus tous ces nuages ?"

"Quand arrive le prochain train ? Mon mari (ou ma femme) devait le prendre."

Le tourbillon des passagers, attiré comme l'eau vers une bouche d'égout, encercle bientôt le personnage devenu invocateur pour l'occasion. Ils semblent tous parler d'une seule voix : "Venez. Venez avec nous." L'investigateur ne peut résister à cet appel ; en fait, ils n'exercent aucune pression physique sur lui - une fois qu'ils l'ont entouré, il se retrouve tout simplement habillé à la mode du 19ème siècle, à bord du train, dans le premier wagon, au milieu de compagnons tous plus horribles les uns que les autres.

Pendant ce temps, ses amis (1 jet sous l'INT pour pouvoir continuer à le surveiller) entendent des cris provenant du deuxième wagon. Ceux qui regardent de ce côté découvrent Henry Stanley qui se presse contre la fenêtre du véhicule, les yeux fous et la bouche déformée par ses cris.

Le premier wagon

Dans le train, les visages livides, au sourire narquois, des passagers s'assombrissent et se figent. Comme le convoi redémarre, leurs yeux se mettent à tourner dans leurs orbites et l'on n'en voit bientôt plus que le blanc cristallin, privé de pupille. Puis, tels des requins, ils viennent tourner autour de leur proie, le malheureux qu'ils ont enlevé. Ils se rapprochent lentement, savourant leur victoire. Leur peau est bleuâtre et glacée, leurs cheveux emmêlés et graisseux, leurs lèvres, leurs yeux et leurs ongles d'une blancheur surnaturelle. Ils ont la même odeur qu'un bois trop vieux et trop humide. Ils soupirent d'envie. A peine s'effleurent-ils que leurs vêtements tombent en poussière, comme ravagés par les mites.

Chaque investigateur doit maintenant décider s'il saute à bord du train ou non. Ils n'ont que très peu de temps, aussi devriez-vous pousser les joueurs à prendre une décision individuelle sans leur permettre de tenir une conférence. Ceux qui choisissent de monter dans le convoi n'ont aucun moyen de savoir ni où ils vont ni quand ils reviendront ; mais dans la mesure où le train est réapparu pour Albert Alexis, pour Henry Stanley et même pour eux, un jet d'Idée réussi leur permet de déduire qu'il pourra, selon toutes probabilités, le faire d'autres fois encore.

A bord du train

Nous partons de l'hypothèse que les investigateurs, ne serait-ce que quelques-uns d'entre eux, ont pris le train. S'ils ont abandonné leur ami à son sort, ils pourront toujours changer d'avis et réinvoquer le train après avoir eu le temps d'y réfléchir. Le Gardien déterminera si le malheureux kidnappé a été embrassé au retour du convoi ou s'il s'est réfugié quelque part où il est en sécurité.



"Venez, venez avec nous."

Toute personne à bord du Train de la Fatalité perd 3 points de Magie en quittant notre univers, ainsi que 3 points de Santé Mentale quand la situation lui devient claire.

Les autres personnages voient que les passagers ont coincé celui qu'ils ont enlevé à l'autre bout du couloir qui longe les compartiments. Il se bat vaillamment contre l'étreinte languissante des morts, mais tôt ou tard, il se fatiguera alors qu'eux ne se lasseront jamais. Si nos héros ne reculent pas devant un massacre, ils peuvent essayer de taillader ces adversaires en morceaux, mais les attaques ordinaires à coup de revolver et de couteau n'ont aucun effet. Les morts-vivants devraient, de toute manière, sortir vainqueurs du combat et finir par poser leurs lèvres sur celles des investigateurs pour leur sucer l'âme. Leurs victimes feront alors partie des leurs, tandis que ceux qui les auront ainsi tués, ayant aspiré un peu de vie, deviendront féroces, mais aussi machiavéliques, envers tous les vivants à leur portée.

Les passagers continuent inlassablement et stupidement leur assaut, sans force ni passion, mais s'ils peuvent être handicapés ou gênés, ils ne peuvent être blessés. On peut les chasser d'un revers de main, tels des mouches, mais telles des mouches, ils reviennent toujours. Leurs caractéristiques sont données page 45.

Quand les autres investigateurs montent dans le train, ces horreurs, déconcertées tout d'abord, reculent de quelques pas, puis elles se remettent à sourire et à glousser de plaisir, en se rapprochant de ces nouvelles proies. Chaque personnage doit subir l'assaut de deux d'entre elles tous les rounds, pas plus ; et contre des attaques aussi lentes, il a le droit d'Esquiver 2 fois par round.

Nos héros peuvent aussi essayer, une fois par round, d'échapper à une étreinte. Ils y parviennent en réussissant un jet sur la Table de Résistance de FOR contre FOR. L'échec à cette épreuve de force donne au mort-vivant une chance par round d'embrasser son prisonnier.

Le Gardien peut faire durer cette bataille autant de temps qu'il le souhaite mais, quelques minutes après le début du combat, la porte capitonnée séparant le premier du deuxième wagon s'ouvre violemment et un homme crie aux investigateurs : "Vite ! Par ici !"

Les assaillants poussent à nouveau un long soupir. Tout personnage doit tenir un round supplémentaire où l'on tente de l'attraper, avant de pouvoir s'engouffrer dans la brèche. D'étranges symboles sont inscrits sur la porte et, en son centre, figure une ankh inversée. Quand tous les vivants sont entrés, leur sauveur claque le battant et on entend les morts se lamenter derrière, incapables de franchir ces marques étranges.

"Bienvenue à bord du Londres-Liverpool de 9 h 15," halète l'homme. Bien qu'aujourd'hui, nous soyons plutôt en retard... Je me présente : Randolph Alexis."

Le deuxième wagon

Alexis a relativement peu vieilli en un quart de siècle. Par contre, ses vêtements sont en guenilles. Il porte le costume qu'il avait en 1897, maintenant fort sale et usé. C'est un homme de petite taille, chauve et mince, dont les yeux brûlent d'une intensité rare. Il a plus ou moins succombé à la folie, même si ce n'est pas évident au premier coup d'œil. Voyager à bord du Train de la Fatalité et endurer son lot quotidien l'a quelque peu éprouvé ; il ne sent même plus le temps passer comme avant. Cela aussi a changé, de manière indéfinissable mais irrémédiable.

Le deuxième wagon est désert, poussiéreux et silencieux. Alexis précède ses hôtes dans le couloir. Les compartiments sont vides, mis à part les trois derniers, dont l'ultime est décrit au sous-chapitre suivant, "Le plan".

Dans le premier des trois se trouvent des vêtements en lambeaux, des os rongés et éparpillés un peu partout ; Alexis hausse les épaules. "Il faut bien manger," s'excuse-t-il. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet aux investigateurs de découvrir une montre à gousset gravée aux initiales A. A. Randolph était bien obligé de manger quelqu'un, sans doute, mais fallait-il vraiment que ce soit son propre fils, même s'il était mort ?

Dans le second compartiment se tient Henry Stanley, qui remercie le ciel de lui envoyer des compagnons de voyage humains et en vie. Alexis les guide toujours.


Randolph Alexis

A l'extérieur, on voit défiler un univers gris, fait semble-t-il uniquement de nappes de brouillard sur lesquelles tranchent les rails bleu noir du Train de la Fatalité, de rideaux de brume qui entourent et déforment de leurs cocons à demi opaques les wagons du convoi.

Ce nuage cotonneux s'étend à perte de vue, en vastes taches blanches de plusieurs centaines de kilomètres. Le train y glisse de façon perceptible sur une voie qui forme un immense et sombre serpentin, faisant de brusques embardées à intervalles réguliers, chaque fois qu'il passe d'une portion de rails à une autre. S'il leur vient à l'idée de jeter un coup d'œil à leur montre, les investigateurs s'aperçoivent que toutes se sont arrêtées.

"A notre arrivée," marmonne Alexis, d'un ton plutôt nasillard, "cette voiture était totalement vide. Je comprends maintenant qu'un jour, elle sera si pleine qu'on ne pourra plus y faire rentrer qui que ce soit d'autre. La grande question est de savoir quand. Le temps est si différent ; j'ai l'impression qu'il n'y a pas plus d'un mois que j'ai commis l'irrémédiable erreur qui me vaut d'être ici aujourd'hui, mais mon calendrier me dit le contraire." Il désigne le plafond, où des milliers de bâtonnets ont été tracés avec une régularité ne laissant, semble-t-il, aucune place à l'erreur. "Si les calculs que j'ai basés sur mes périodes de sommeil les plus longues sont exacts, nous devrions être fin 1911."

Alexis et Stanley racontent tous deux leur histoire respective et répondent aux questions aussi bien qu'ils le peuvent. Alexis est à bord du train depuis 1897. Certains des passagers, qui avaient bien résisté pendant des années, ont maintenant dégénéré, et ce pour des raisons incompréhensibles ; peut-être lui aussi en viendra-t-il là. Avant l'arrivée de Stanley, il n'avait pas eu de compagnon de voyage depuis des années. Il avait réussi à s'enfermer dans le deuxième wagon grâce à divers symboles que les morts ne peuvent franchir. Stanley est terrorisé et plus tout à fait sain d'esprit ; les trains ont perdu tout leur attrait en ce qui le concerne. Si l'on en juge par le squelette d'Albert Alexis, il a d'ailleurs de bonnes raisons d'avoir peur.

Le plan

Alexis explique aux investigateurs qu'il a travaillé à l'élaboration d'un plan pour retourner sur Terre, mais que la bibliothèque qu'il détenait là-bas lui fait défaut et qu'il ne parvient pas à mettre ses théories en forme.

Son moyen d'évasion se trouve dans le dernier compartiment du wagon. C'est un tracé gigantesque, un huit bizarre, posé à même le plancher, fabriqué à partir d'intestins humains et autres entrailles (0/1D3 points de SAN). Sa forme est apparemment semblable à celle de la voie du train électrique. Alexis se met à s'agiter autour des "rails" et affirme qu'il y a sûrement quelque chose qui cloche parce que son système ne fonctionne pas. Or, il sait qu'il pourrait marcher, puisqu'Albert a réussi, si on peut parler de réussite.

Alexis a simplement oublié que le tracé en huit doit être construit en trois dimensions, d'où les rampes d'élévation fabriquées pour le modèle réduit par son fils. Un jet d'Idée réussi le suggère aux investigateurs, s'ils ne le devinent pas tout seuls. Ils peuvent ensuite éventuellement donner, de mémoire, quelques précisions à l'occultiste qui s'empresse de rassembler des os et divers organes bien gonflés pour créer bosses et creux sous ce circuit de chair fraîche.



Henry Stanley : "Un Anglais n'est rien sans son chapeau."

A présent, il leur faut un train. Alexis propose d'utiliser un cœur humain dont les artères bleues et grises se balancent encore. Le cœur devra parcourir le circuit 1D50 fois.

Si les joueurs n'ont pas encore effectué de jet de Psychologie, demandez-le leur maintenant. Une réussite leur fait comprendre que leur hôte est complètement fou et même dangereux. En fait, s'ils n'étaient pas arrivés, il aurait certainement tué et dévoré Stanley.

Avant que l'invocation soit achevée, les passagers morts tentent un nouvel assaut, irrésistiblement attirés par ces âmes toutes fraîches. Certains montent sur le 1er wagon et tentent d'atteindre le second en passant par le toit. L'un d'eux dérape et tombe dans le néant gris, entamant sa longue chute dans l'infini en remuant bras et jambes pour tenter de se freiner. Une demi-douzaine se jettent depuis le toit de la voiture sur la vitre du compartiment, puis parviennent finalement à s'y hisser.

Les investigateurs doivent protéger le train carné et continuer à le faire tourner tout le temps. Lorsque l'attaque se produit, il n'a plus que 1D10 tours de circuit à effectuer, un tour prenant un round. Si deux personnes s'occupent de cela, elles peuvent lui faire parcourir jusqu'à 2 tours par round en se positionnant face à face et en se passant le cœur, chacune s'occupant d'une moitié du circuit. Les joueurs chargés de pousser l'organe pendant ces derniers rounds, doivent réussir des jets sous la DEX x 5. Un échec signifie que le trajet n'est pas achevé ce round-ci ; un résultat de 00, que le huit de chair s'est brisé et doit être réparé. Ils sont ensuite contraints de tout recommencer (on relance 1D50 pour déterminer le nombre de tours requis).

De retour sur Terre

Dès que le cœur a terminé son dernier tour de circuit, les personnages ressentent soudain les vibrations et le cliquetis des roues du train qui percutent puis roulent sur les solides rails en fer du monde réel ; par la fenêtre, ils devinent la campagne anglaise, encore sombre dans le petit matin d'hiver. Les passagers morts ont un mouvement de recul, commencent à baragouiner quelque chose, puis mettent fin à leur assaut. Certains tombent assis, alors que d'autres s'effondrent à terre, tous perdant ce qu'il leur restait de vie. Alexis appuie la tête contre la vitre, soudain plus vieux de quelques années et très fatigué ; son visage s'est brusquement couvert de rides, son corps s'est rabougri et son dos s'est courbé. Chaque investigateur perd 3 points de Magie lors de ce retour.

Demandez-leur des jets en Écouter. Ceux qui enregistrent un succès entendent des sifflements désespérés venant de l'avant ; le Train de la Fatalité est en fait réapparu à l'improviste à Londres, sur son ancienne voie, mais une locomotive à vapeur l'occupait déjà et un des mécaniciens responsables de ses freins à tiré la sonnette d'alarme.

La collision est imminente et quasi inévitable.

Si l'un des personnages tire, sans attendre, le cordon d'alarme, cela ne produit aucun effet car le mécanicien et le chauffeur ont depuis longtemps abandonné leur poste respectif, et pour cause, puisqu'ils sont morts. Il n'y a donc personne pour freiner le train. Si un investigateur traverse les wagons en courant, escalade le tender, sait quel levier tirer une fois dans la cabine de conduite de la locomotive et réussit un jet de Chance, il parvient à stopper le Train de la Fatalité avant le choc.

Sinon, la seule solution qu'ont ses passagers pour sauver leur vie est de sauter du convoi dans les champs boueux de la campagne environnante. Ceux qui réussissent leur jet de Sauter perdent 1D3 Points de Vie ; ceux qui le ratent, 1D6. Les malheureux qui se trouvent encore dans le train au moment de la collision, perdent, eux, 4D6 Points de Vie - l'énorme locomotive et les wagons de charbon se percutent et le choc, terrible, fatal, provoque d'incroyables distorsions du métal. La chaudière explose. Stanley a sauté, de même que Randolph Alexis, et tous deux sont sauvés. De la vapeur s'échappe de la locomotive renversée et des flammes commencent à lécher les wagons véritablement déchirés par le choc. Les passagers morts vont enfin pouvoir reposer en paix. La collision s'est produite à une centaine de kilomètres au nord-ouest de Londres.

Comme elle risque de soulever de nombreuses interrogations, les survivants ne resteront probablement pas sur les lieux du drame. Il y a une auberge dans les environs ; peut-être s'y installeront-ils pour quelques jours, le temps que la voie soit dégagée, avant de rentrer à Londres par une ligne régulière.

Conclusion

Les investigateurs regagnent chacun 1D6 points de SAN pour avoir sauvé Henry Stanley, même si le brave homme doit passer quelque temps dans un sanatorium pour récupérer toute sa tête. Il n'est plus aussi passionné de trains à présent ; à son retour à Ipswich, chez Mme Atkins, il doit faire face aux questions de la police, puis il se débarrasse de ses livres et de tous les objets qui pourraient lui rappeler les rails et se met à collectionner les timbres.

Le Gardien doit bien conserver cet épisode en mémoire. Un ou plusieurs des personnages en ont peut-être suffisamment appris au sujet des Portails de Fatalité pour être capables, le moment venu, de reproduire la procédure, si tout semble perdu et que c'est là leur dernier espoir.

De plus, Randolph Alexis est toujours vivant, même s'il est complètement fou et s'il se contente, pour l'instant, de régner sur sa femme décrépite, interloquée par ce retour impromptu. Il pourrait bien, un jour, faire à nouveau parler de lui.

Des recherches à Londres

Les investigateurs vont, sans doute, vouloir effectuer quelques recherches. Le meilleur endroit où aller pour cela est la Salle de Lecture de la Bibliothèque du British Museum. Dans la mesure où ils ne font pas partie des quelques privilégiés qui ont accès à cette bibliothèque de par leur nom, ils doivent fournir leurs références universitaires, expliquer clairement pourquoi il leur faut mener leurs travaux au British Museum et pas ailleurs, puis attendre des jours, voire des semaines, avant que l'on veuille bien considérer leur requête.

Les recherches les plus attentives ne font découvrir que peu de choses. A propos du Simulacre de Sedefkar, un jet réussi de Bibliothèque ne donne aucun résultat. Par contre, la réussite d'un jet de 1D100 sous l'INT x 3 permet d'apprendre qu'il existe d'intéressantes informations à ce sujet, à la Bibliothèque Nationale de Paris.

En ce qui concerne les Parchemins de Sedefkar, un bon tirage de Bibliothèque suivi d'un jet de 1D100 sous le POUx5 suffisent pour déterminer qu'ils étaient au Musée Topkapi de Constantinople juste avant la Grande Guerre.

Les investigateurs peuvent, cependant, suivre des pistes plus faciles : les renseignements qui les intéressent au sujet de l'Orient-Express, de la construction du tunnel du Simplon, de la politique actuelle en Yougoslavie, etc. sont disponibles rapidement, de même que des montagnes d'informations concernant chaque arrêt du train.

Mauvais présage

Le deuxième ou troisième jour, les personnages remarquent un homme plongé dans ses livres, le chapeau encore solidement vissé sur la tête, qui s'est apparemment assoupi. Si la salle de lecture avait été bondée ou si ce sans-gêne avait ronflé,

les gardiens l'auraient certainement réveillé. Mais le temps est maussade, aussi la plupart des chercheurs sont-ils restés chez eux, bien au chaud.

A un certain moment de la journée, le dormeur glisse lentement de sa chaise et reste étendu à terre, immobile. Ce que cachent le chapeau, le pardessus, les chaussures et les chaussettes, et qui coûte 1/1D6 points de SAN à tous ceux qui le voient, est un corps entièrement écorché.

Ce sont les restes de Beddows, même si une identification est impossible sur l'instant. Accrochée au cadavre se trouve une note en turc moderne.

On ne trompe pas l'Écorché

Ces mots sont inscrits sur de la peau humaine, celle de Beddows. La trouvaille fait scandale et la salle de lecture est fermée pour la journée. Personne ne sait comment le corps y est arrivé, mais des internes du University College Hospital sont tout de suite accusés. La police identifie le cadavre comme étant celui de James Beddows après une enquête poussée, grâce à ses chaussures neuves.

Si les investigateurs ne vont jamais à la salle de lecture, les journaux rapportent bien sûr cette funeste découverte, mais nos héros ne l'apprendront qu'en lisant un vieux numéro du Times, une fois arrivés à Constantinople.

Makryat leur a préparé ce cadeau d'un goût douteux, afin d'entretenir leur paranoïa. De temps en temps, pendant les voyages aller et retour de Constantinople, le Gardien devrait leur glisser quelques étranges messages de menace ou d'avertissement, encore une fois écrits sur la peau de Beddows. Ceci les maintiendra en alerte et les poussera à rester circonspects, ce qui leur évitera d'attirer l'attention de la Confrérie, avant leur arrivée à Constantinople, avec le Simulacre complet.

Quitter l'Angleterre

Finalement, les investigateurs vont se décider à quitter l'Angleterre pour gagner Paris, la Suisse, etc. De Londres à Paris, les billets de 1ère classe coûtent un peu moins de 6 livres sterling (environ 60 francs). Le voyage dure à peu près 8 heures, le ferry-boat accostant à Calais. La traversée des terres se fait en train. Le convoi parcourt tranquillement, mais sans arrêt, la campagne anglaise, passant par le Kent et les verts herbages de mars, si chers à Romney, puis arrive à Douvres au bout de deux heures. Les habitués des trains anglais sont quelque peu déconcertés : peu de convois dans cette partie de l'Angleterre font de longs trajets sans haltes intermédiaires.

A Douvres, les passagers prennent le bateau pour rejoindre les côtes de France et la ville de Calais. A bord du ferry, on est généralement logé dans des dortoirs, mais il est possible de s'arranger pour avoir des cabines privées de première ou de deuxième classe. Un billet de première classe sur l'Orient-Express ne garantit cependant pas une cabine de 1ère classe sur le ferry ; il faut réserver sa place indépendamment.

La traversée ne dure que quelques heures, mais les caprices de la mer, de même que de violents orages, la rendent parfois plus longue - et les histoires de tornades infernales et de vagues soulevant les bateaux comme de vulgaires boîtes d'allumettes sont le lot de tous les visiteurs de l'Angleterre.

Une fois à Calais, du côté français de la Manche, les voyageurs montent à bord d'un train qui n'est pas l'Express lui-même, mais dont certains wagons y seront rattachés. Comme tous les futurs passagers de l'Orient-Express, les investigateurs sont installés dans une de ces voitures. Le plus souvent, il y en a deux, mieux connues sous le nom de wagons de Calais.

Pour ceux qui ont réservé leur billet pour un train particulier par l'intermédiaire de la Compagnie Internationale des Wagons-Lits, la halte à Paris n'est qu'une des étapes normales du voyage. Les autres doivent passer par un bureau local pour s'assurer une place dans le Simplon-Orient-Express.

Le voyage a commencé.

Note au Gardien

Le Gardien venant de conclure sa première ou sa deuxième session de jeu de cette campagne, il devrait à présent mieux connaître le style de chacun des joueurs et même à peu près pouvoir dire quelles sont les capacités des investigateurs. Il n'est pas trop tôt pour faire comprendre à l'équipe qu'elle doit toujours penser à laisser des traces de ce qu'elle a appris, enregistrées ou écrites, voire à le retransmettre autour d'elle. Toutefois, quand elle aura trouvé la première partie du Simulacre de Sedefkar, la conservation des différents morceaux deviendra si compliquée que le problème se résoudra de lui-même, puisque l'information circulera forcément.

Après Venise ou Trieste, les investigateurs devraient avoir de mortelles raisons pour transmettre ce qu'ils savent. Lorsqu'ils commenceront à traiter le moindre indice comme un trésor, un bijou, alors tout ira bien de ce côté-là.

Les réserves

La rencontre avec Randolph Alexis donne un exemple au Gardien d'un personnage introduit dans la campagne, sans qu'il soit pour autant indispensable. D'autres, du même type, y feront leur apparition par la suite et le Gardien est vivement encouragé à en ôter ou à en ajouter, selon ses besoins ou ses envies. Ils ne sont absolument pas indispensables, à moins qu'un élément nouveau les concernant ne surgisse dans une histoire : ils sont là pour meubler ou, si l'on peut dire, pour ouvrir et fermer les portes, ou encore pour contribuer à une énigme annexe.

Caractéristiques

Dr JULIUS SMITH, 54 ans, chercheur en paraphysique

FOR 12	CON 3	TAI 11	INT 17	POU 17
DEX 10	APP 12	SAN 75	ÉDU 21	PdV 12

Bonus aux dommages : +0

Armes : aucune

Compétences : Allemand 80 %, Anglais 85 %, Anthropologie 10 %, Archéologie 80 %, Astronomie 10 %, Baratin 35 %, Bibliothèque 50 %, Bons Mots 88 %, Chimie 10 %, Crédit 70 %, Détecter un fraude 45 %, Éloquence 45 %, Écouter 40 %, Français 80 %, Histoire 45 %, Hyperphysique 5 %, Italien 85 %, Linguistique 60 %, Marchandage 40 %, Monter à cheval 60 %, Norvégien 65 %, Occultisme 25 %, Parapsychologie 25 %, Persuasion 55 %, Pharmacie 20 %, Photographie 45 %, Physique 15 %, Psychologie 55 %, Trouver Objet Caché 75 %.

JAMES BEDDOWS, 62 ans, domestique du Dr Smith

FOR 12	CON 14	TAI 16	INT 11	POU 10
DEX 12	APP 13	SAN 32	ÉDU 15	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing : 75 %, dommages 1D3 +1D4

Compétences : Bonnes manières 75 %, Cirer les Chaussures 75 %, Conduire une Automobile 30 %, Cuisiner 65 %, Écouter 35 %, Esquiver 35 %, Étiquette 90 %, Marchandage 55 %, Psychologie 45 %, Rester Imperturbable 85 %, Trouver Objet Caché 60 %.

MEHMET MAKRYAT, 39 ans, déguisé en professeur Smith

FOR 18	CON 16	TAI 13	INT 18	POU 18
DEX 14	APP 14*	SAN 0	ÉDU 16	PdV 15

* mais seulement 2 sous les traits du Dr Smith brûlé.

Nouveaux sorts

Contrôler la Peau

Ce sort permet à son lanceur de dissoudre, plisser et même remodeler la peau d'une région du corps. Il coûte 1D6 points de SAN et 5 de Magie, puis le sorcier doit vaincre les points de Magie de sa cible sur la Table de Résistance, à moins que cette cible soit consentante.

Les parties du corps pouvant recevoir le sortilège correspondent à celles du Simulacre de Sedefkar : tête, torse, bras droit, bras gauche, jambe gauche, jambe droite. En dépensant 30 points de Magie, on peut affecter le corps entier. Le lancement simultané de sorts sur différentes parties ne nécessite qu'un seul jet de Santé Mentale, mais chaque lancer coûte 1D6 points. Le sort peut suffisamment modifier l'apparence d'un individu pour le rendre méconnaissable.

D'ordinaire, il n'agit que durant 15 minutes, après quoi la peau reprend sa place et sa forme naturelles. Mais si on sacrifie 1 point de POU en même temps que les 5 de Magie, ses effets sont permanents jusqu'à ce qu'on les annule par un autre sort. Les Frères de la Chair utilisent cet enchantement pour punir, récompenser ou comme outil. Il leur est indispensable.

Portail de Fatalité

Ouvre une voie vers un univers-capsule, univers différent à chaque invocation, à moins que le lanceur utilise un objet précis suffisamment significatif pour atteindre la même "capsule" - dans cette aventure, le mouchoir de Randolph Alexis, attaché sous la planche où circule le train électrique.

Heureusement pour Randolph Alexis, aucun homme au monde ne sait jeter ce sortilège, même si Mehmet Makryat a maintenant en sa possession les livres d'où Randolph avait tiré ses informations. Une fois le sort mis en place physiquement, n'importe qui peut l'activer, comme nous l'avons vu (à condition de faire effectuer au train le nombre de circuits requis), et ce même sans savoir vraiment ce que l'on fait.

Lancer l'enchantement requiert 2 points de POU, 6 points de Magie et entre 3 et 10 points de Santé Mentale selon le degré d'horreur de l'univers choisi.

Son activation coûte 3 points de Magie, le passage à travers le Portail ainsi créé 3 autres, plus toute la Santé Mentale dépensée pour la mise en place du début. Le retour vers la Terre ôte également 3 points de Magie.

Le Portail de Fatalité est, en fait, un portail particulier, *codé* pourrait-on dire.

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Revolver calibre 38 70 %, dommages 1D10
Couteau à écorcher sacrificiel 90 %, dommages 1D3 +2 +1D4
Coups de poing 45 %, dommages 1D3 +1D4
Palet (à lancer) 65 %, dommages 1D8 +1

Compétences : Anglais 60 %, Baratin 45 %, Bibliothèque 40 %, Conduire une Automobile 40 %, Déguisement 38 %, Discrétion 75 %, Écorcher un Humain 90 %, Écouter 70 %, Esquiver 60 %, Français 45 %, Grimper 50 %, Histoire 25 %, Linguistique 20 %, Lancer 70 %, Marchandage 45 %, Médecine 30 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Persuasion 45 %, Pharmacologie 20 %, Pickpocket 25 %, Psychologie 40 %, Se cacher 30 %, Suivre une piste 40 %, Trouver Objet Caché 85 %, Turc 90 %.

Sorts : Animer la Chair*, Contacter l'Écorché, Contrôler la Peau*, Créer un Chasseur de Chair*, Dissoudre la Chair*, Invoquer Avatar de l'Écorché, Invoquer ou Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer ou Contrôler un Vampire de Feu, Poing de Yog-Sothoth, Rôdeur de Peau*, Transfert de Morceaux de Corps*, Transformer en Chair*.

* nouveaux sorts : leur description est répartie dans le texte des différents livres pour être en rapport avec le contexte. Cependant vous pouvez retrouver les plus importants d'entre eux pages 161-162.

Perte de SAN : Il en coûtera 3 points de SAN à tous ceux qui verront Mehmet sous les traits du professeur gravement brûlé.

ARTHUR BUTTER, 51 ans, passionné de trains

FOR 11 CON 10 TAI 13 INT 16 POU 12
DEX 11 APP 15 ÉDU 17 SAN 60 PdV 12

Bonus aux dommages : +0

Armes : aucune

Compétences : Connaissance des Trains 78 %, Persuasion 31 %.

HENRY STANLEY, 41 ans, passionné de trains (disparu)

FOR 10 CON 10 TAI 11 INT 13 POU 14
DEX 12 APP 8 ÉDU 15 SAN 57 PdV 11

Bonus aux dommages : +0

Armes : aucune

Compétences : Connaissance des Trains 58 %, Pleurnicher 87 %, Se Cacher 27 %

RANDOLPH ALEXIS, 59 ans, occultiste (disparu depuis longtemps)

FOR 10 CON 13 TAI 9 INT 17 POU 18
DEX 11 APP 5 ÉDU 19 SAN 0 PdV 11

Bonus aux dommages : +0

Armes : Couteau rouillé 87 %, dommages 1D3

Sorts : Créer un Portail, Flétrissement, Signe des Anciens, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azatoth.

Compétences : Allemand 49 %, Baratin 69 %, Bibliothèque 43 %, Discrétion 44 %, Discussion 61 %, Latin 68 %, Marchandage 50 %, Mythe de Cthulhu 21 %, Occultisme 66 %, Psychologie 45 %, Sanskrit 34 %, Se Cacher 37 %, Trouver Objet Caché 56 %.

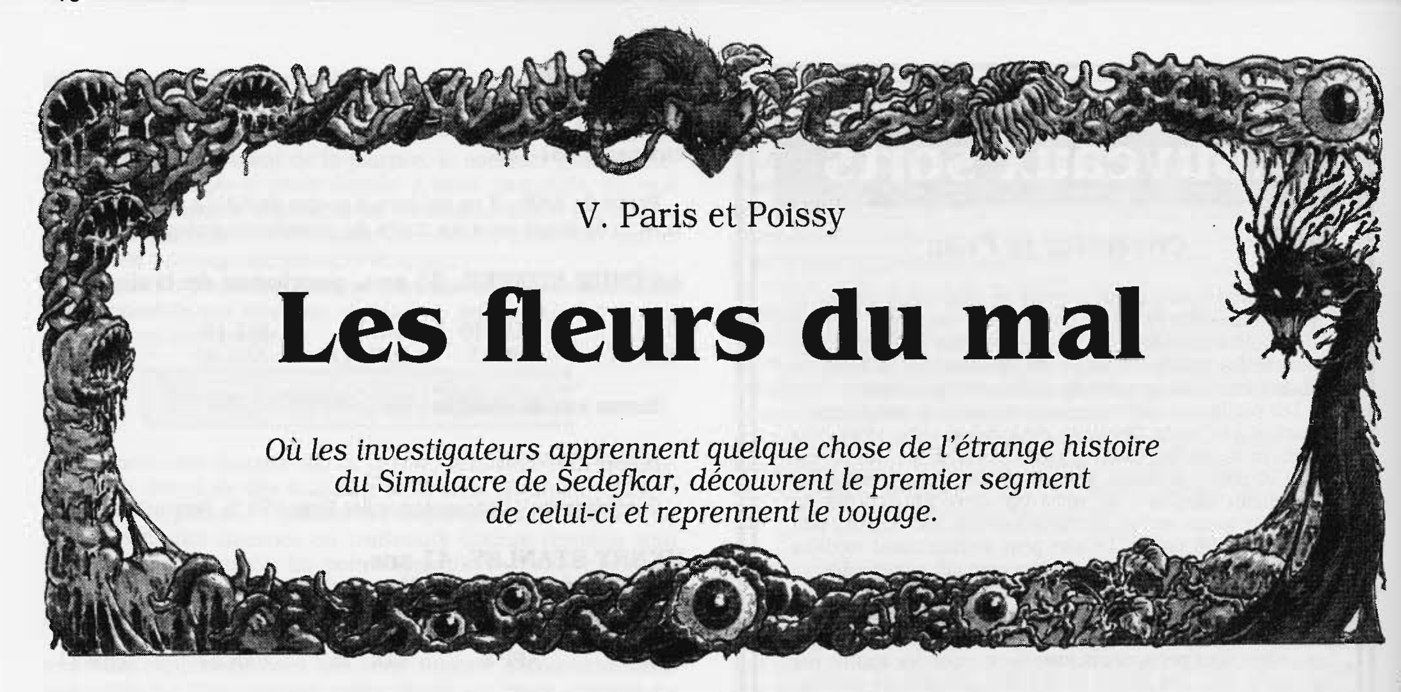
DIX PASSAGERS MORTS à bord du Train de la Fatalité

Puisque les passagers sont déjà morts, leur infliger des dommages est inutile, seule l'amputation est efficace. Mais toute amputation nécessitera un jet de SAN de l'assaillant victorieux, variant selon le moyen utilisé.

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Lutte 30 %, dommages variables ;
Baiser de la Mort 20 %, dommages : mort par succion de l'âme.

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*
1er passager	14	12	11	9	1	12
2ème passager	14	16	11	9	1	14
3ème passager	13	18	12	9	1	15
4ème passager	14	15	12	9	1	14
5ème passager	11	14	13	9	1	14
6ème passager	15	15	9	9	1	12
7ème passager	15	12	10	9	1	11
8ème passager	12	13	12	9	1	13
9ème passager	14	13	11	9	1	12
10ème passager	16	12	14	9	1	13



V. Paris et Poissy

Les fleurs du mal

Où les investigateurs apprennent quelque chose de l'étrange histoire du Simulacre de Sedefkar, découvrent le premier segment de celui-ci et reprennent le voyage.

par Nick Hagger et Bernard Caleo pour Caterina Cavollaro ; Christian Lehmann et Richard Watts pour Fenalik

Les personnages sont maintenant en France. A ce stade, nul urgence ou poursuivant ne doit les presser : encouragez-les à prendre leur temps, à explorer et à tenter d'en apprendre le maximum sur les dangers qu'ils vont affronter.

A chaque halte, et pas seulement à Paris, laissez les investigateurs décider de l'endroit où ils vont loger et de l'argent qu'ils veulent dépenser pour cela. Puis donnez-leur un nom et une adresse d'hôtel que vous choisirez en fonction des lieux où ils vont aller. Notez ces informations ; les survivants souhaiteront peut-être un jour retourner dans le même établissement.

Une halte à Paris

Les personnages doivent visiter Paris avant de monter à bord du Simplon-Orient-Express, dont le confort, comme le disait le pauvre Beddows, fera pendant aux affreux endroits où ils trouveront les morceaux du Simulacre de Sedefkar.

L'exposé trop court du professeur Smith leur expliquant où aller ne leur disait pas qu'y faire, mais les grandes bibliothèques parisiennes, connues dans le monde entier, rendent les recherches plus aisées. La Bibliothèque Nationale est recommandée comme étant l'endroit le mieux achalandé pour débuter des recherches ; la Bibliothèque Thiers, près de Montmartre, détient une collection très complète de récits et de références historiques concernant la France révolutionnaire et post-révolutionnaire.

Bibliothèque Nationale

Les possessions de cette immense bibliothèque sont conservées dans le centre de Paris (58, rue de Richelieu). Les immeubles du 17ème siècle abritent quantité de livres, médailles, plans, gravures et toutes sortes d'autres objets de valeur. Ils commencèrent à s'accumuler sous Louis XII, puis s'augmentèrent des collections privées de monarques successifs, avant de s'enrichir encore à la Révolution, lorsque les bibliothèques et les archives de tous les couvents et monastères furent saisies et placées là afin d'être accessibles à tous.

Après le British Museum, la Bibliothèque Nationale est la plus grande bibliothèque du monde. L'équivalent de la Salle de Lecture du British Museum est la Salle de Travail des Imprimés, qui est ouverte entre 9 h et 16 ou 18 h, selon la saison. Fermée les dimanches et durant les vacances, elle peut accueillir 344 lecteurs sous ses neuf dômes de faïence bleue. Les visiteurs intéressés doivent obtenir un ticket auprès de la secrétaire de la bibliothèque, ticket qui indique quel sujet les intéresse ; les étrangers doivent également posséder une lettre de recommandation de leur ambassadeur ou de leur consul. Tout lecteur doit signer le registre chaque jour et, s'il désire un ouvrage particulier, remplir une fiche ; 10 000 livres de référence sont en libre consultation. Aucun ne peut être délivré dans l'heure qui précède la fermeture.

Si les investigateurs ont fréquenté la bibliothèque du British Museum, qu'ils en détiennent une preuve et, en outre, produisent une lettre de leur ambassadeur, la Bibliothèque Nationale leur sera ouverte, mais pas immédiatement. La bureaucratie étant ce qu'elle est, il leur faudra patienter 3 jours avant d'être autorisés à entrer. Espérons pour eux qu'ils auront pensé à faire certifier leur carte de bibliothèque alors qu'ils étaient encore à Londres.

Pendant qu'ils attendent, ils peuvent faire du tourisme et se familiariser avec Paris, en visitant le Louvre, la Tour Eiffel, la Cathédrale Notre-Dame et ainsi de suite. Ils peuvent même faire une excursion à Versailles.

Dans la bibliothèque

Même dans les lieux, l'accès aux richesses fabuleuses de cette bibliothèque reste limité. L'institution est propriétaire de livres uniques, dont elle est responsable tant pour la conservation que pour la distribution. Les bibliothécaires ne sont pas fous : ils ne laisseront pas les investigateurs saccager leurs précieux manuscrits, rendus fragiles par l'âge, et n'auront guère plus envie de les aider dans leurs recherches.

L'information qu'ils convoitent n'est pas facile à trouver. Des références spécifiques au Simulacre de Sedefkar, ainsi qu'à son propriétaire, apparaissent pour la première fois dans les documents concernant la période pré-révolutionnaire. C'était une époque agitée, et de nombreux ouvrages ont alors été perdus ou volontairement détruits ; les investigateurs n'ont aucun moyen de s'assurer qu'ils ont trouvé un témoignage précis datant de ces années. Laissez les joueurs profiter du côté assommant des recherches historiques, autant que des énigmes et des victoires qu'elles suscitent.

Une aide éventuelle

Les livres dont ils ont besoin se trouvent sur une étagère parmi d'autres et il va leur falloir l'aide d'un bibliothécaire qualifié pour mettre la main dessus. Les documents sont écrits en français ; s'ils ne possèdent que de vagues notions de cette langue, ils devront faire appel à un assistant, de préférence familiarisé avec la calligraphie de l'époque.

Le spécialiste en question se nomme Rémi Vangeim. Il est étudiant à la Sorbonne et pourra les aider dans leurs recherches. Il est possible de le contacter par l'intermédiaire de la bibliothèque, ou encore par celui de l'ambassade ou même

La Bibliothèque Nationale

Rez-de-chaussée

Étage

Pour rendre ces recherches réalistes, il faudra faire plusieurs jets de Bibliothèque. Le nombre minimum de jours nécessaires pour effectuer chaque trouvaille est donné. Tout tirage se soldant par un échec rajoute un jour de recherche supplémentaire à ce chiffre de base, et il signifie que les investigateurs se retrouvent parfois dans une impasse ou qu'ils suivaient une fausse piste. Chaque joueur n'a droit qu'à un unique jet de Bibliothèque par jour. Le besoin d'un traducteur se solde également par un jour supplémentaire de perdu. Les jets réussis s'accumulent jour après jour.

La division en jours de la section suivante est uniquement indicative.

Premier jour

Un jet de Bibliothèque réussi permet aux personnages de trouver leur premier indice concernant le comte Fenalik et la statue, alors qu'ils parcourent des ouvrages de références et les histoires modernes de la période pré-révolutionnaire. Un succès à ce jet signifie que leurs recherches ont été très minutieuses et qu'ils les avaient bien préparées.

Ils relèvent diverses allusions à un scandale sans guère de précisions, scandale qui se serait produit à la cour de la reine, peu avant la Révolution et dans lequel aurait été impliqué un homme de petite noblesse ayant commis quelque indiscrétion au sujet de la souveraine. Après beaucoup d'agitation dans le palais, l'homme avait été pris et exécuté sans même avoir été jugé. L'aristocrate en question était un comte allemand du nom de Fenalik.

de l'université, etc. Il est grand, nerveux, a les cheveux roux et de petites lunettes cerclées d'or.

Vangeim n'est pas fou - il sait reconnaître un bon marché lorsqu'on le lui propose, tout comme il sait quand il se fait exploiter. Si les investigateurs le traitent avec respect, il travaille dur pour eux ; s'ils le payent mal, ses traductions sont décousues, ses prises de renseignements auprès des bibliothécaires, totalement désinvoltes et il passe parfois une bonne partie de la journée à écrire des essais pour *l'Humanité*. Il ne travaille pas du tout pour moins de 20 francs par jour et le fait mal pour moins de 50 francs par jour. Cependant, si les personnages négocient honnêtement, il est heureux de pouvoir poser franchement ses conditions.



Rémi Vangeim

A la recherche du comte Fenalik

Si les investigateurs emploient Rémi Vangeim, utilisez quand même leurs propres compétences en Bibliothèque et non celle de Rémi, car ce sont eux qui le dirigent dans ses recherches.

Deuxième et troisième jours

Il faut réussir 4 jets de Bibliothèque pour déterrer le journal intime d'un membre de la cour, qui parle de l'incident concernant Fenalik et de ce qui en ressortit.

Le document rapporte surtout les intrigues ou les aventures amoureuses qui gangrenaient la vie à la cour à cette époque. Il relate également un scandale qui se produisit en juin 1789 et dans lequel était impliqué un certain "comte Fenalichèque". Abîmées par l'humidité, certaines parties du manuscrit sont illisibles.

Le comte était comme un soleil nous caressant de ses rayons. Il déversait sa lumière, et tous autant que nous étions, nous nous réjouissions de son plaisir. Ses festins étaient réputés pour être les plus somptueux mais aussi les plus luxurieux jamais donnés dans notre belle cité...

Ce n'est que plus tard que nous nous aperçûmes qu'il portait le mal en lui, ce qui eut le don d'enrager la Reine. Les hommes du Roi attaquèrent le château, détruisirent en grande partie et arrêtèrent le comte...

Aide de jeu n° 6



Le comte Fenalik

Quatrième et cinquième jours

Après avoir réussi 5 jets de Bibliothèque, les personnages pourront éventuellement faire un saut à la Bibliothèque de l'Arsenal, située à deux pas de la place de la Bastille. Elle doit son nom au fait qu'elle est installée dans ce qui reste de l'ancien arsenal de Paris, construit par Henri II:

Ils pourront y lire le journal du capitaine qui avait mené l'attaque sur le château de Fenalik, le château de Poissy, dans la banlieue ouest de Paris. L'officier, un certain Louis Malon, semblait avoir été très marqué par l'événement.

Lorsque nous arrivâmes au château, la fête battait son plein, des hommes et des femmes en rut forniquaient tels des chiens. Nous nous lançâmes à leur poursuite et nous arrêtâmes ceux pour qui personne ne pouvait se porter garant. J'envoyai Huilliam et cinq autres braves capturer le comte et j'entrai dans les pièces du dessous. Je ne puis vous décrire ce que je vis alors, on eût dit que nous venions de pénétrer dans quelque gigantesque fosse d'aisance de l'Enfer. Je priai Dieu qu'il nous protégeât.

Il y avait là de nombreux instruments de torture. Un de mes hommes trouva une étrange Vierge de Nuremberg, fermée. Craignant d'y trouver un occupant fraîchement enfermé, nous l'ouvrîmes mais n'y trouvâmes que le cadavre répugnant et puant d'une pauvre fille morte depuis longtemps.

Triste jour que celui où cette vermine noble de Fenalik vint s'établir à Poissy, et si Dieu ne le punit pas pour ses péchés, alors le Roi le fera sûrement. Ce fut avec le sentiment de faire triompher la justice que nous brûlâmes le château et ceux qui restaient encore à l'intérieur, et ce, malgré les jérémiades du comte qui criait comme si cela avait été son âme que l'on brûlait. Puis, nous le conduisîmes à sa nouvelle demeure. Puisse-t-il y pourrir.

Aide de jeu n° 7

Sixième et septième jours

La dernière information que les investigateurs pourront dénicher se trouve dans le journal de Lucien Rigault, un des médecins de la reine. Pour mettre la main sur ce document, il leur faudra réussir 5 jets de Bibliothèque. Le journal en question est conservé à la Bibliothèque Nationale.

Pour résumer, les recherches n'ont donné que deux adresses qui pourraient se révéler intéressantes à explorer, celle de la villa de Fenalik à Poissy et celle de son lieu de détention à Charenton. Les curieux peuvent aller dans l'une ou l'autre des directions ; s'ils persistent à fouiller les bibliothèques, ils découvriront quelques petites informations supplémentaires ; mais s'ils veulent en apprendre plus, ils doivent se rendre sur les lieux, à Charenton et à Poissy.

Deux nuits plus tard, les soldats du Roi entrèrent en force dans la villa du comte et mirent fin à ses excès. Après avoir brûlé le château, ils emmenèrent le comte devant les ministres du Roi, qui me demandèrent par la suite mon avis de spécialiste.

Le comte Fenalik criait et tremblait ; il n'était pas difficile de voir qu'il était fou. En sa qualité de noble et de fou, il ne pouvait être exécuté, c'est pourquoi je suggérai à notre bon Roi de le faire enfermer à Charenton. Les ministres furent, à première vue, convaincus par cette suggestion et prirent leurs dispositions pour qu'il y fût accepté. Plus tard, le Roi entérina la décision, et Fenalik fut condamné à rester là-bas à vie. La dernière fois que j'ai entendu parler de lui, il venait d'être enfermé dans la cave parce qu'il avait attaqué d'autres patients.

Aide de jeu n° 8

A la recherche de l'asile d'aliénés

L'asile d'aliénés de Charenton existe encore, il protège toujours les sains d'esprit des malades mentaux, et vice versa. Il est également fort connu des amateurs de théâtre du 20ème siècle, puisque c'est ici que le marquis Donatien Alphonse François de Sade a fini ses jours.

Des recherches dans les journaux récents font découvrir aux investigateurs, à condition toutefois qu'ils réussissent leur jet de Bibliothèque, la nécrologie du directeur de l'asile, accompagnée d'hommages de ses amis et collègues. L'article date à peine d'une semaine. Pour plus d'informations, consultez la section "Charenton", ci-après.

Dr Étienne Delplace

Nous pleurons la perte de notre estimé directeur, le Dr Étienne Delplace, un homme d'une grande compétence professionnelle et un véritable pionnier de la science neurologique. Son décès dans un tragique accident est un énorme choc pour nous tous. Tout le personnel de l'hôpital compatit à la peine des membres de sa famille et leur souhaite de surmonter leur chagrin. La mort du Dr Delplace est une perte considérable, non seulement pour la communauté de Charenton, mais également pour Paris en son entier, pour la glorieuse nation française et pour tout homme civilisé de par le monde.

- Dr François Leroux, directeur suppléant.

Aide de jeu n° 9

A la recherche de la villa

Trois jets de Bibliothèque réussis font découvrir quelques informations au sujet de la villa. De nombreux documents y avaient été consacrés, car c'était une monstruosité architecturale. Les descriptions font état d'un pot-pourri de différents styles, allant du classicisme grec et arcs-boutants médiévaux aux fausses tours en ruine gothiques, à la mode à l'époque dans les campagnes anglaises.

Les plans détaillés étaient dus à un constructeur parisien qui signalait l'existence d'une cave ne figurant sur aucun devis et à laquelle on accédait par un escalier secret. Une eau-forte représente la façade du château ; son étude donne la chair de poule aux investigateurs et leur coûte 0/1D2 points de SAN. Les lignes du bâtiment, comme déformées, semblent le produit d'un esprit malade.

Charenton

Prisonnier et complètement oublié au fond de sa cellule, Fenalik rêvait. Gisant sur la pierre glacée, il avalait mécaniquement les araignées, les limaces, les serpents ou les rats qui s'approchaient un peu trop de son énorme bouche écœurante. Il rêvait de froid, d'une famine qui ravageait le monde entier, et tout en laissant s'envoler ses pensées, il oubliait. Il oubliait ce qu'il était et pourquoi. Il se croyait limace, araignée, serpent, rat - et devint pur instinct. Incapable d'accomplir le Rituel de Purification, il commença à changer. Son corps se distordit, se corrompit, et sa peau se détacha de son squelette tels des vêtements trop grands. Ses os se recroquevillèrent, sa colonne vertébrale se courba et il dépérit progressivement jusqu'à ne plus être qu'une masse informe, tordue sur le sol. Il sombra dans un profond sommeil qui dura plus de cent ans.

En engageant Martin Guimart en tant qu'infirmier, en 1921, le Dr Delplace ramena sans le vouloir, l'horreur et la folie dans la vie de ses patients. Guimart était un homme faible qui aimait à torturer plus faible que lui, et l'hôpital lui fournit des proies idéales. Après avoir enfermé tous les malades pour la nuit, il en choisissait un, qu'il emmenait dans les sous-sols afin de le violer puis qu'il ramenait dans sa chambre. Poursuivre un malheureux terrorisé d'une cave à l'autre était comme jouer au chat et à la souris et c'était là le genre de jeu qui l'amusait beaucoup. Une nuit, il crut apercevoir un reflet doré à l'intérieur d'une pièce dont on avait muré l'entrée depuis longtemps. Or, s'il était pervers, il était encore plus cupide. Il raccompagna donc le patient à l'étage et revint avec un pied de biche.

Il parvint à démolir le mur qui bouchait l'entrée et trouva le corps difforme de Fenalik gisant à terre, la gueule grande ouverte. Ne pensant qu'à s'enrichir, Guimart ne remarqua que ses énormes bagues en or. Il dut lui arracher deux doigts pour prendre les plus grosses. C'est alors que Fenalik frappa. Tel un animal sauvage, froidement et sans le moindre bruit, comme l'araignée tue le scarabée, son bras se leva lentement, attrapa et écrasa la main de Guimart, la lui arrachant presque ; puis il retomba. Le sang se mit à couler du poignet de Guimart et l'infirmier sombra dans l'inconscience. Mandrin, un autre infirmier de service cette nuit-là, le trouva comme il le raconte page 51.

A l'asile

L'hôpital psychiatrique de Charenton, la Maison Nationale de Santé, est un bâtiment massif très classique, aux toits et arcades de style italien. Cette institution, fondée en 1631, vient à peine de changer d'équipe de direction, ce qui explique que le personnel soit agité et peu disposé à répondre aux questions. Les employés ont reçu des instructions du Dr Leroux leur interdisant de parler de la mort du Dr Delplace qui, comme chacun s'accorde à le dire, est un tragique et malheureux accident. Ils aborderont tous les autres sujets avec politesse.

Les anciens registres

Si les investigateurs dirigent leurs recherches sur le comte Fenalik, ils sont autorisés à chercher dans les vieux registres concernant les patients admis avant 1810 ; les dossiers plus récents ne sont pas accessibles pour ne pas heurter les familles et les amis des internés. Si un ou plusieurs aventuriers sont médecins, ils auront alors accès à tous les dossiers, exceptés ceux des malades soignés à l'heure actuelle et ceux qui pourraient avoir des répercussions politiques, à condition toutefois de donner une raison valable aux recherches nécessitant ces documents.

S'ils réussissent un jet de Bibliothèque et un autre de Français, ils comprennent ce que veulent dire certaines annotations. La seule mention qui soit faite du comte Fenalik concerne son entrée à l'hôpital. Ensuite, il n'y a plus rien : même son décès n'a pas été enregistré. Un jet d'Idée réussi suggère qu'il est probablement mort peu après son admission, et ce avant que l'on se mette à tenir les registres à jour.



Le Dr François Leroux

Le Dr Leroux

Si les investigateurs se présentent honnêtement (et qu'ils réussissent un jet de Crédit ou de Persuasion), le Dr Leroux, le successeur de Delplace, leur accorde un bref entretien. Il porte un costume strict et,

Arrondissements

I. Louvre
II. Bourse
III. Temple
IV. Hôtel de Ville
V. Panthéon
VI. Luxembourg
VII. Palais-Bourbon
VIII. Elysée
IX. Opéra
XI. Popincourt
XII. Reilly
XIII. Gobelins
XIV. Observatoire
XV. Vangirard
XVI. Passy
XVII. Batignolles-Monceau
XVIII. Montmartre
XIX. Buttes-Chaumont
XX. Ménilmontant

XVII
XVIII
Bibliothèque Thiers
Gare du Nord
XIV
Gare St. Lazare
IX
Rue de Lafayette
Gare de l'Est
Bois de Boulogne
Arc de Triomphe
VIII
Opéra
X
Rue du Faub du Temple
Bibliothèque Nationale
II
XX
Jardin des Tuileries
Palais Royal
I
III
XVI
Tour Eiffel
Palais de Louvre
Boulevard Voltaire
XI
Av. Philippe August
Cathédrale Notre Dame
Hôtel des Invalides
VII
IV
Seine
Ave. Emile Zola
VI
Bibliothèque de l'Arsenal
Sorbonne
Seine
Rue de Lecourbe
Gare de Lyon
XII
V
Gare du Quai d'Austerlitz
XV
Rue de Vaugirard
Av. du Maine
XIV
XIII
Paris
Charenton
1,5 km
Lesia Rue Tolbiac

comme on peut s'y attendre vues ses responsabilités, accentue certains aspects de sa personnalité, sévérité, autorité et respect minutieux des règles.

Il leur parle poliment de tout ce qui les intéresse concernant l'asile, mais s'ils abordent la mort de Delplace, ils voient son pince-nez sauter et il les accuse immédiatement de vouloir faire du scandale, avant de les faire jeter dehors.

Un indice important

Dans l'antichambre du bureau du Dr Leroux se trouvent plusieurs caisses ouvertes, à l'intérieur desquelles sont rangés les livres du Dr Delplace et d'autres effets personnels ramenés de ses différents bureaux et de son laboratoire. Les boîtes ont été confiées à la surveillance de Mme Rogniat, secrétaire du directeur honoraire, une femme plantureuse et d'une très grande finesse d'esprit.

Madame Rogniat refuse de communiquer quoi que ce soit aux visiteurs. S'ils se montrent observateurs, ils remarquent que le couvercle d'une des caisses est mal assujetti. Un jet de Trouver Objet Caché réussi leur permet de découvrir un cahier cartonné, un journal intime, sur la couverture bleue duquel ont été écrits ces quelques mots.

E. Delplace
Événements de 1923

Les aventuriers remarquent les boîtes à leur entrée ou à leur sortie des bureaux. Madame Rogniat ne leur laisse pas consulter les livres qu'elles contiennent, ni même les observer, mais il est fort possible qu'elle mette son chapeau et qu'elle quitte la pièce un moment, ou qu'elle soit distraite d'une manière ou d'une autre. L'emploi réussi d'une compétence telle que Baratin, si les curieux parlent le Français, ou Chant, s'ils ne le parlent pas, pourrait, par exemple, retenir son attention un instant, le temps qu'un autre investigateur atteigne la caisse, subtilise le journal et le dissimule.

Si le jet de compétence voué à distraire la brave dame échoue, faites-leur lancer un dé sous la DEX afin de voir s'ils parviennent à s'emparer du cahier. Si ce second tirage est également raté, ils ont perdu leur chance.

Quelques extraits du journal du Dr Delplace sont fournis par l'Aide de jeu n° 10 (page 52).



Mme Rogniat

Paul Mandrin

L'institution de Charenton est si importante que des investigateurs obstinés finiront par y trouver des employés mécontents. A force de rôder çà de là et de poser quelques questions furtives aux infirmiers gagnant ou quittant les lieux, ils se font indiquer quelqu'un qui voudra bien parler : un petit homme rondelet et nerveux, d'environ une trentaine d'années.

Il a l'air inquiet et se dirige très vite vers la gare, mais il s'arrête immédiatement si on l'appelle. C'est Paul Mandrin, celui-là même qui a trouvé Guimart évanoui et perdant son

Paris et les Français

Tout Gardien aura son idée personnelle du Paris des années 20. Ce chapitre s'intéresse davantage à l'intrigue et laisse plus de liberté d'action au Gardien en ne donnant que très peu de descriptions. Néanmoins, certains points doivent être respectés.

C'est la ville européenne dont la densité urbaine est la plus élevée, puisque sur une surface d'un peu moins de 50 km² sont logés près de 3 millions d'habitants, et qu'en banlieue, ils sont 1 million de plus. Paris est la quintessence de la sophistication urbaine. Après sa reconstruction par le baron Haussmann, dans les années 1850, c'est devenu une véritable cité des temps modernes. D'élégantes terrasses longent ses grands boulevards. Le labyrinthe de ruelles de l'ancienne ville est presque oublié, même si le visiteur égaré tombe encore souvent sur de charmantes venelles.

Le charme de ce mélange de grandeur et d'intimité est évident, et toute personne de goût ne pourra qu'y succomber. Les investigateurs pourront se mêler à la haute bourgeoisie en visitant les innombrables magasins, boutiques et restaurants qu'offre cette grande capitale à ceux qui ont de l'argent. Ils pourront également, s'ils le souhaitent, faire un tour sur la rive gauche et se mêler aux artistes qui y résident ; parmi les expatriés de langue anglaise vivant à Paris dans les années 20, on trouve Joyce, Hemingway et Fitzgerald.

Voici un guide succinct de tous les commentaires qui pouvaient se faire à l'époque. "Les formules de politesse sont plus cérémonieuses en France qu'en Grande Bretagne ou aux États-Unis." Ceci se vérifiera tout au long de la route du Simplon-Orient-Express. "Les hommes doivent ôter leur chapeau dans les restaurants et les cafés, et souvent même dans les boutiques, les galeries de tableaux et tout ce qui y ressemble. Toutefois, au théâtre, ils ne le retire que lorsque le rideau se lève. Ils se saluent les uns les autres en soulevant légèrement leur chapeau. Les hommes de bonne éducation sont censés saluer une dame avant qu'elle ne le fasse et, qui plus est, ils doivent garder leur couvre-chef à la main tant qu'on ne les prie pas de le remettre. On doit également le soulever en croisant une dame dans un escalier d'immeuble ou dans la rue, comme lors du passage d'un enterrement. On est supposé porter un habit de soirée à l'Opéra et pour dîner dans les hôtels et les restaurants 3 étoiles et plus. L'après-midi (après 15 h 30) est le bon moment pour contacter les puissants et présenter une lettre d'introduction, qui ne devra jamais être envoyée par courrier. Généralement, on dîne à 19 h 45." Dans les autres pays, le dîner sera souvent servi à 22 h et même parfois plus tard.

On trouve toutes sortes d'hôtels à Paris, de l'établissement grand luxe à la simple pension de famille. Le Carlton, au 19, avenue Kléber, et le Majestic, au 119, avenue des Champs-Élysées, sont parmi les meilleurs. Les restaurants et les cafés sont réputés pour servir la meilleure cuisine du monde. Le nombre des taxis est considérable (sauf, bien sûr, quand vous en avez besoin) et le réseau de bus et de trams est très fourni. Quant aux lignes du Métropolitain, le métro parisien, elles se croisent et s'entrecroisent sous toute la ville.

Bien que la situation actuelle soit quelque peu compliquée par l'existence de ce qui pourrait être considéré comme des monnaies commerciales et régionales, le franc français existe sous forme de papier monnaie, les billets allant de 5 à 500 francs ; cent centimes font un franc. Le cours actuel est de 20 francs pour 1 livre sterling, mais le franc pourrait être dévalué sous l'influence de certains partis privés, jusqu'à atteindre la moitié de cette valeur. C'est la monnaie généralement utilisée à bord de l'Orient-Express, mais celle du pays traversé sera acceptée sans aucune objection, même si le change n'est pas favorable.



Paul Mandrin

sang. Depuis, l'incident continue de le hanter. La seule chose dont il ait besoin, c'est qu'on lui paye un taxi pour rentrer ; il n'hésite pas à amener les investigateurs dans un café. Et là, en se grisant de bon vin, Mandrin est heureux de tout raconter.

■ Delplace a certainement été tué à la suite d'un problème avec la machine à électrochocs, mais personne ne le sait, parce que Leroux, afin d'éviter tout scandale, a enlevé le corps le lendemain matin et caché tous les détails des inventions grand-guignolesques à base d'électrochocs de son patron. Il est possible que le patient qui a subi ses expériences soit mort lui aussi.

■ La semaine précédente Delplace était préoccupé par un patient dont il étudiait le cas dans son aile privée. Mandrin ne sait pas de qui il s'agissait, mais ces observations avaient commencé après l'incident de Guimart.

■ Il se souvient de la dernière chose que Delplace lui ait dite avant qu'il quitte son travail, la veille de sa mort. Delplace l'avait dépassé dans le couloir et Mandrin lui avait souhaité bonne nuit. Delplace semblait pensif. "J'y suis presque, Mandrin", lui avait-il dit. "Chacun d'entre nous possède une clef de notre mémoire raciale. Dans nos rêves, nous parlons des langages que nous ne connaissons pas. Bientôt, j'aurai la preuve qu'il me faut."

■ Mandrin a des griffures toutes fraîches sur le visage, que lui a faites un des patients. "Comme vous pouvez le voir, c'est un métier dangereux", leur commente-t-il. "Il n'y a pas très longtemps, j'ai trouvé Guimart, un collègue, allongé dans la cave et perdant peu à peu tout son sang, à cause d'une blessure qu'un des malades lui avait infligée. Son poignet droit était dangereusement ouvert. On ne sait pas qui lui a fait cela car, lorsqu'il est revenu à lui, il avait perdu la tête. Maintenant, il est à l'asile en tant que malade, avec tous les autres. Ce travail est terrible, je vous le dis."

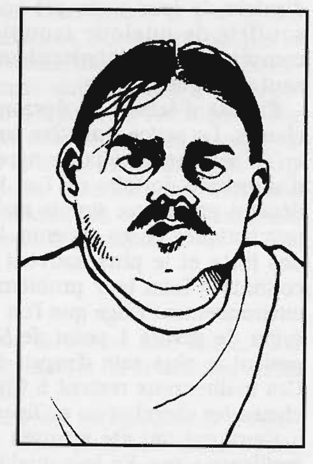
■ Mandrin conjure les curieux de ne pas parler de cet entretien au Dr Leroux. Il va changer d'emploi, mais pour être pris ailleurs, il lui faut de bonnes références.

Vie intérieure

Guimart

Cet orphelin brutal et pervers était complètement ignorant avant sa terrible rencontre avec Fenalik. Le personnel n'ayant pas à l'heure actuelle d'autorisation officielle, il ne permettra pas aux investigateurs d'avoir une entrevue avec lui. Ni la visite de sa chambre, ni un entretien avec sa logeuse ne leur apprendront quoi que ce soit.

Les aventuriers pourraient se faire interner afin de s'entretenir avec Guimart, mais leur Santé Mentale sera obligatoirement affectée par leur séjour à Charenton - une nuit auprès de Guimart pourrait être pire qu'une nuit en enfer.



Guimart

Le journal du Dr Delplace, quelques extraits

... Étrange événement la nuit dernière. Un de nos infirmiers, un certain Guimart, de la 4ème équipe, est entré dans les sous-sols sans autorisation, et là, après avoir souffert le martyre à cause d'une mauvaise blessure au poignet droit, s'est effondré. Un autre infirmier, P. Mandrin, inquiet de ne pas voir Guimart, s'en est allé dans la cave et a fini par le découvrir gisant sur le sol, gravement atteint. Grâce à des soins qui lui furent immédiatement et efficacement dispensés, le malheureux semblait sauvé ce matin, mais en reprenant conscience, il s'est mis à divaguer au sujet de "créatures de la nuit" et d'un mort qui l'aurait attaqué.

Pour le moment, je l'ai placé dans la chambre 13, et j'ai signalé à sa logeuse qu'il était indisposé.

Hélas, un autre homme se trouvait avec Guimart, un homme qui n'appartenait pas à l'institution et qui se trouvait dans un état d'extrême décrépitude. Certaines questions graves restent sans réponse.

... J'ai commencé à questionner Guimart au sujet de l'inconnu. Est-ce un nouveau patient ? Quel est son nom ? Depuis combien de temps le gardait-il là en bas ? Était-ce bien lui, Guimart, qui le maintenait prisonnier ? Depuis assez longtemps pour que le mortier se soit dégradé à ce point ? le captif était-il nourri ? Comment avait-il pu survivre si longtemps ?

Je vais amener l'étranger dans mon aile privée du château, afin de le traiter sans autre prétention, pour le moment, que d'essayer de soigner ses horribles blessures, jusqu'à ce que l'on en sache un peu plus sur lui.

... Même dans un lit frais et propre, l'inconnu est encore atrocement laid. Si on lui donne un peu de bouillon de viande, il le rend aussitôt. Il refuse de manger et reste dans un état quasi catatonique. Et si je lui faisais des électrochocs ?

... Après de nombreuses applications, l'étranger s'est réveillé, mais il était si faible qu'il ne pouvait bouger. Il gémissait et suppliait en une forme très bizarre de grec et de latin anciens... il racontait des histoires de cités qui tombent en ruines, et d'autres plus sombres. Il baragouinait aussi quelque chose dans un langage qui m'a paru vaguement slave et répétait fréquemment Marosh, Gorgynia et Sofia. Quel homme mystérieux ! Il est probable que nous avons découvert ici une forme d'esprit de masse, de mémoire raciale.

Suivent quelques autres notes sans importance, puis c'est la fin du journal. Toutes les entrées relevées datent de quelques jours avant la mort de Delplace.

Aide de jeu n° 10

Internement

Se faire interner provisoirement ne devrait pas être très difficile. Une ordonnance d'un médecin permettra aux volontaires d'entrer de leur plein gré en observation, mais, ils devront souffrir de quelque trouble mental ou, tout au moins, convaincre leurs interlocuteurs que tel est le cas en réussissant un jet de Baratin.

En cas d'échec, ils devront se faire passer pour des clochards. La police transfère souvent ces derniers à l'asile lorsqu'ils sont belliqueux ou agressifs. Ils sont alors placés dans d'immenses dortoirs où l'on trouve toutes sortes de gens, du dément parfait au simple malchanceux. Même si on isole les psychotiques et les violents, les faibles sont toujours la proie des forts et le plus souvent négligés ou traités sans qu'on connaisse bien leur problème. Chaque jour passé dans cet environnement exige que l'on réussisse un jet de Chance pour éviter de perdre 1 point de SAN. En fin de compte, même le patient le plus sain d'esprit devient aussi fou que les autres. Ces malheureux restent à Charenton jusqu'à ce qu'un parent vienne les chercher ou qu'ils parviennent à s'échapper.

Ceux qui ont été envoyés là par un médecin reçoivent de meilleurs soins. En leur qualité de patients privés, le personnel s'occupe d'eux en particulier - ils bénéficient de bains chauds et de massages thérapeutiques fréquents - et leur installation dépend du prix payé pour que l'on prenne soin d'eux. Le taux de curistes privés est ici de 70 %.

Néanmoins, une fois les aventuriers dans l'asile, le Gardien est libre de leur infliger toutes les atrocités qu'il désire. Guimart aurait-il fait des émules ?

Fenalik réapparaît

Ceux qui se trouvent dans les dortoirs publics ont des chances de rencontrer Fenalik. Si le Gardien le souhaite, le vampire rend visite à un ou plusieurs d'entre eux, tard dans la nuit, curieux d'apprendre pourquoi ils sont là ; peut-être les a-t-il entendus prononcer le nom de Simulacre de Sedefkar ou a-t-il senti leur relative santé mentale et espère apprendre ce qu'ils cherchent.

Dans le noir, Fenalik se met à voleter au-dessus de leur lit, après s'être matérialisé dans un nuage de fumée. Il caresse gentiment le visage de celui qu'il a choisi, de ses mains glacées aux ongles malodorants et commence à lui poser des questions, d'abord en latin, puis en français, afin de savoir qui, quoi, où et pourquoi. Si l'investigateur répond, Fenalik s'évanouit lentement, en laissant son empreinte glacée sur le cœur de son interlocuteur. Si ce dernier ne le comprend pas, le monstre, frustré, le projette violemment de l'autre côté de la pièce (lui faisant perdre 2D6 Points de Vie). Puis, il disparaît, pour ne revenir que la nuit suivante, et poursuivre son interrogatoire, peut être avec un autre personnage. Mais, quoi qu'il arrive, rencontrer Fenalik pour la première fois est une expérience déstabilisante qui coûte 1/1D4 points de SAN. Pour mieux comprendre pourquoi, voir l'illustration page 58.

Poissy

Poissy est situé à 28 kilomètres au nord-ouest de Paris, entre la Seine et la forêt de St Germain. Les aventuriers peuvent s'y rendre en train, en tram ou en louant une automobile. Cette petite ville était le lieu de prédilection de St Louis et son église Notre-Dame (bâtie entre 1130 et 1140 après. J.-C.) détient les fonts baptismaux sacrés de ce roi, sacrés car les habitants croient que quelques miettes en provenant, avalées avec de l'eau, guérissent les fièvres.

A l'Hôtel de Ville, les investigateurs peuvent consulter les archives du 18ème siècle et voir où se trouvait le château du comte. Les responsables, de même que les employés, se montrent assez méprisants et ne sont d'aucun secours aux étrangers maladroits qui n'ont que de vagues notions de français, à moins qu'ils n'aient trouvé un interprète lui-même français. Si un personnage veut des renseignements au sujet des grands événements survenus au village et des nobles de la région à l'époque de la Révolution, il doit réussir un jet de Français ainsi qu'un autre de Baratin ou de Persuasion. Au Gardien de décider si leur tentative de soudoyer les employés est mal perçue ou non.

Si on leur permet l'accès aux précieux documents, une demi-journée et un jet réussi de Bibliothèque suffisent pour découvrir l'endroit exact où se dressait la demeure du comte, juste à la sortie de la ville. S'ils n'avaient pas encore vu les plans de l'ancienne villa, depuis longtemps brûlée, ils les trouvent ici ; ils peuvent également en faire des copies.

Chez les Lorien

La propriété est entourée d'un mur de briques en ruine, datant visiblement du 18ème siècle. Cette enceinte est en partie soutenue par d'énormes rosiers grimpants qui la recouvrent à moitié. Au printemps, ce doit être merveilleux, un mur de roses, au parfum enivrant encerclant l'ensemble ; mais là, en hiver, c'est sinistre : les arbustes ont été taillés et ressemblent à du fil de fer barbelé tordu et ébouriffé. En entrant (par la

L'ouest de Paris

Meulan
Vers Calais
Écouen
La Seine
Fôret St. Germain
Gonesse
Argenteuil
Poissy
St. Denis
La Marne
St. Germain en Laye
Paris
St. Cloud
Vincennes
Versailles
Vers la Suisse
Chevreuse
La Seine
Limours

brèche qu'avait dû occuper un portail), on découvre une maison à un étage tout en briques. De la fumée s'élève de la cheminée, et une lumière chaleureuse et rassurante brille au rez-de-chaussée.

Les documents étudiés par les aventuriers certifient que l'immense château du comte Fenalik, qui fut rasé autrefois, se dressait à la place même où se trouve, aujourd'hui, la petite maison.

Rencontre avec les Lorien

La propriété appartient aux Lorien, Christian, Véronique et Quitterie. Christian est le médecin du village. Il a emménagé ici après avoir terminé ses études à Paris. Véronique et lui se sont mariés alors qu'il était interne et qu'elle étudiait l'histoire à la Sorbonne. Leur fille, Quitterie, a trois ans. Elle est pleine d'énergie ; adorable petite curieuse, elle s'accroche à celui ou celle, parent ou visiteur, qu'elle a choisi. Les Lorien sont une


Christian Lorien


Véronique Lorien

famille unie et heureuse, et ne sont en aucun cas au courant de l'horreur qui se cache sous leur maison.

Ils accueillent les investigateurs avec curiosité mais également méfiance. Les invitant quand même à entrer pour se mettre à l'abri du froid, Christian les guide jusqu'à la cuisine et prépare du café. Pendant ce temps, ils peuvent lui expliquer ce pourquoi ils sont venus, raconter leur histoire. Quitterie, cramponnée à la jambe de son père, regarde les visiteurs avec insistance. Puis, elle choisit l'un d'eux (au choix du Gardien) et va s'asseoir sur ses genoux en exigeant qu'on l'amuse.

Pendant que Christian Lorien s'active, demandez-leur un jet de Trouver Objet Caché. Ceux qui le réussissent remarquent une mauvaise cicatrice au dos de sa main gauche, cicatrice à moitié cachée par sa manche. Si on l'interroge, il explique qu'il s'est écorché avec les épines, en taillant les rosiers l'année dernière et que, malgré tous ses efforts de spécialiste, il n'a pu éviter l'infection. Il a dû garder le lit pendant plusieurs semaines.

Une fois réunis autour d'un bon café, Lorien et ses invités continuent à parler de choses et d'autres. Si les personnages se montrent honnêtes et prononcent le nom de Simulacre de Sedefkar, leur hôte reconnaît le terme mais sans parvenir à se rappeler pourquoi. Il monte à l'étage pour demander à Véronique si elle s'en souvient. Sa femme est couchée et se repose, car la vague de froid a réveillé son arthrite et il lui a donné un sédatif léger pour apaiser ses douleurs. L'arthrite ne se manifeste que dans son bras et sa main gauches, mais ne donnez pas cette information à moins que les investigateurs ne posent la question.

La lettre

Il revient quelques minutes plus tard avec une lettre, qu'il leur tend. Elle est adressée aux occupants de la maison, écrite en français et a été postée en Suisse.

Lorien explique que la lettre leur est complètement incompréhensible. Elle est arrivée 6 mois plus tôt, mais ayant d'autres obligations il n'y a pas encore répondu. Il ne voit aucun inconvénient à laisser les investigateurs la recopier,

50, rue St Étienne
Lausanne, Suisse

A quiconque est concerné,

Je suis conscient du fait que vous ne me connaissez pas et que cette lettre pourrait bien n'avoir aucun sens pour vous. Mon nom est Edgar Wellington et je mène des recherches concernant l'histoire d'une statue appelée le Simulacre de Sedefkar. Tout récemment, j'ai fait l'acquisition d'un ancien parchemin qui est, en fait, une étrange description de l'objet en question. Intrigué par cela, je suis actuellement à la recherche de cette antiquité. Mon enquête m'a conduit jusqu'à votre adresse.

Ceci ne vous dit sans doute rien mais, selon les renseignements que j'ai obtenus, le dernier endroit où l'on ait aperçu ce Simulacre est votre propriété, ou plutôt la maison qui se trouvait à la place de la vôtre au 18ème siècle. La statue était un chef d'œuvre unique de l'art arabe, qui aurait été perdu durant les événements de 1789. Son dernier propriétaire, un noble allemand, aurait vécu là où vous vivez actuellement.

Ma requête est la suivante : s'il circule quelque histoire au sujet de cet objet, ou si vous avez trouvé dans votre propriété des indices qui pourraient me renseigner sur ce qu'il en est advenu, seriez-vous assez aimable pour m'écrire ce que vous savez ?

Je vous prie de bien vouloir excuser le caractère quelque peu étrange de cette requête, mais je dois suivre toutes les pistes qui me restent. Pardonnez-moi si ce courrier vous a importuné.

Sincères salutations,
Edgar Wellington

Aide de jeu n° 11

puisqu'après tout, elle n'est adressée à personne en particulier.

Un accident

Alors que l'on parle de cette missive, Quitterie fait soudain un brusque mouvement et heurte le bras de son élu parmi les aventuriers. Celui-ci ne peut éviter de renverser du café sur le bras gauche de la petite fille et sur sa cuisse à lui. Le liquide n'est pas assez chaud pour brûler (mais il provoque quand même une gêne). Pourtant, Quitterie se met à hurler comme un démon - ce ne serait pas pire si on venait de lui couper le bras. Lorien présente ses excuses et tend une serviette à l'investigateur arrosé, puis, il prend sa fille dans ses bras et l'amène dans la salle de bains où il la nettoie et la calme en lui appliquant une lotion qui sent le bonbon sur le bras. Il y reste malgré tout une longue bande de peau enflammée.



Quitterie Lorien

Christian demande aux visiteurs combien de temps ils comptent rester à Poissy. S'ils ont besoin d'y passer cette nuit, il leur offre de dîner avec lui. S'ils sont peu nombreux, il leur offre également de dormir chez lui. Dans le cas contraire, après le repas, il les conduit dans un hôtel, en ville.

Le dîner

C'est Christian qui le prépare et il est excellent. Véronique Lorien descend et fait connaissance avec les personnages, qui constatent que sa main gauche est véritablement tordue et crispée par l'arthrite. Tout le monde se régale, exceptée Quitterie qui est allée au lit de bonne heure.

Dans la conversation, Véronique demande aux investigateurs s'ils aiment l'opéra ; elle explique le pourquoi de cette question : la veille, Christian et elle sont allés écouter chanter la célèbre soprano Caterina Cavollaro à l'Opéra de Paris. Le spectacle était fantastique.

Après dîner, les aventuriers pourraient montrer les plans de l'ancienne maison aux Lorien, s'ils ne l'ont pas déjà fait. A la vue de ces dessins, tous deux s'animent, désireux de participer au projet de leurs invités, qui vont probablement vouloir essayer de découvrir si les caves du château sont encore là. Le Gardien devra déterminer si les Lorien les aideront ou non ; Christian pourrait avoir des patients qui l'attendent, Véronique est handicapée et, en plus, il lui faudra certainement veiller sur Quitterie.

Un cri à l'étage interrompt la conversation. Quitterie descend l'escalier en courant et Véronique se précipite vers elle. Se serrant contre sa mère, la fillette explique qu'elle a vu un homme très laid à sa fenêtre. Les investigateurs peuvent voir que son bras gauche est toujours marqué par le café renversé dans l'après-midi. Lui expliquant que ce n'était qu'un mauvais rêve, Christian la ramène en haut et lui explique que personne n'escaladerait la façade de la maison juste pour venir regarder par la fenêtre.

Malheureusement, Christian a tort. Fenalik a suivi les aventuriers. Il se demande s'il va, oui ou non, tous les tuer, mais pour le moment, sa stratégie consiste à attendre pour voir ce qui va se passer, juste au cas où ils le mèneraient au Simulacre.

Les fleurs du mal

La nuit se poursuit tranquillement. Le lendemain matin, le ciel est dégagé et il fait assez chaud. En prenant comme point de repère l'entrée par le vieux portail, un jet réussi de Navigation permet de repérer l'endroit où devraient se trouver les anciennes marches menant aux caves en moins de 15 minutes ; sinon, 1D4 heures et un jet réussi de Chance sont nécessaires. La première marche, recouverte d'environ 60 cm de terre et de briques carbonisées, est tout près du pied d'un vieux chêne gigantesque. Il faut creuser. Dégager tout l'escalier prend une journée entière ; le soleil est bas et un vent froid se lève lorsqu'ils enlèvent la dernière pelletée de terre de la 18ème marche, qui se trouve juste devant une vieille porte en fer.

Il leur faudra des chaînes et des pieds-de-biche pour faire bouger le battant, qui a non seulement rouillé dans son encadrement mais qui s'est également plié sous le poids des gravats. Il ne s'ouvre que si l'un des aventuriers réussit un jet sous sa FOR x 2. Dès qu'il pivote, un air tiède et humide accueille les visiteurs.

Il révèle un couloir qui part en direction des murs extérieurs et de l'ancien portail. Les fondations du château de Fenalik avaient été faites par d'excellents maçons et sont encore très solides, même si les racines des arbres du jardin ont poussé entre les joints des pierres et sortent, à présent, des murs comme de gros serpents très pâles qui rendent le passage assez difficile par endroit. S'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché, les personnages remarquent que l'extrémité de chaque racine se divise en cinq, à l'image d'un bras au bout duquel s'ouvre une main.

De chaque côté du couloir, se succèdent des pièces vides, où l'on ne trouve ni barriques ni vieux meubles dépareillés. Les investigateurs peuvent en déduire que c'étaient là des geôles. Certaines des portes sont fermées à clef, mais au travers du verrou, ils peuvent discerner des squelettes. Quelques pièces, plus vastes que les autres contiennent, en outre, des instruments de torture et des cages - les restes qui s'y trouvent révèlent que leurs propriétaires ont beaucoup souffert avant de mourir. Tous ceux qui voient cette scène perdent 0/1D3 points de SAN. Si Christian et Véronique sont présents, ils sont choqués et dégoûtés en découvrant ce qui dormait sous leur nid douillet.

En avançant prudemment dans les méandres de cette écœurante prison, les aventuriers aperçoivent, soudain, une faible lueur qui semble provenir de la salle du bout du couloir. Un jet

réussi de Navigation leur permet de deviner que cette pièce se trouve exactement au-dessous du mur extérieur et du vieux portail.

La salle du Bras

La faible lueur émane de roses aux couleurs fantastiques - aigue-marine, violet, orange et vert pomme. Ces fleurs sont portées par des rosiers grimpants aux tiges incroyablement épaisses et surtout d'un noir luisant et graisseux. Des énormes épines de ces plantes suinte un liquide noirâtre. Les végétaux ont poussé sur les restes des malheureux morts ici, si bien qu'à présent, ils soutiennent des squelettes distordus et tombants qui semblent encore souffrir dans leur éternel sommeil. Au pied des rosiers, qui le recouvrent à demi, le Bras Gauche de la statue attend. Il brille doucement. La vision qu'offre cette salle coûte 1/1D4 points de SAN.

Il s'agit bien du Bras Gauche du Simulacre de Sedefkar, abandonné là où il était tombé il y a maintenant presque 150 ans, lorsque les soldats s'étaient partagé la statue comme une partie de butin négligeable. Son influence maléfique a contaminé la végétation, en pervertissant et en déformant ce qui était naturel.

Bien qu'il n'y ressemble pas, le liquide noirâtre n'est autre qu'une sève trop abondante qui suinte sous l'influence du Bras. Les aventuriers devront tailler les plantes pour pouvoir récupérer celui-ci. Il vaudrait mieux qu'ils ne soient pas piqués : un jet sous la DEX x 5 leur sera nécessaire pour éviter les épines. S'ils le ratent, ils perdent 1 Point de Vie et doivent effectuer un jet sous la CON x 5 pour échapper à une infection de TOX 8. Tailler les rosiers prend environ 20 minutes.

Dès que les arbustes sont coupés et le bras ramassé, les inflorescences commencent à faner. Elles ne pourront être sauvées et les boutures ne prendront pas.

La nuit est d'ores et déjà tombée. Si le Gardien le souhaite, ou grâce à n'importe quel jet de dé réussi qu'il juge approprié, les aventuriers voient soudain une légère brume entrer et se concentrer dans un coin de la pièce (une main qui y est introduite devient tout d'un coup plus froide qu'elle ne l'a jamais été, mais rien de plus). Il s'agit de Fenalik. Il les surveille et prend son temps pour décider de ce qu'il va faire. Il ne peut pas se transformer en brume pendant la journée.

Le bras est lisse et relativement dur, un peu comme de la porcelaine mais en plus tiède au toucher. Lorsqu'on le retire des rosiers, il cesse de briller. A cet instant, la brume se met à tourbillonner et aveugle provisoirement les investigateurs. Puis elle reflue sinistrement dans le couloir et disparaît au-dehors.

Si le Gardien le désire, il peut donner le document du Bras Gauche ou au moins une photocopie de celui-ci aux joueurs.

Conclusion

Fenalik a décidé de laisser vivre les aventuriers, afin qu'ils rassemblent les pièces de la statue pour lui, pendant qu'il veille sur eux à sa manière.

Les responsables locaux et religieux devraient être contactés, compte tenu du nombre considérable de squelettes se trouvant dans les anciennes caves. Une fois la décence la plus élémentaire rétablie, les Lorien pourront vivre leur vie sans l'influence maléfique du bras. Celui-ci sorti de la propriété, la cicatrice à la main de Christian disparaîtra, l'arthrite de Véronique se résorbera peu à peu et le sommeil de Quitterie ne sera plus troublé.

Les aventuriers recevront 1D4 points de SAN pour avoir retrouvé le Bras Gauche du Simulacre de Sedefkar.

Chez Lorien

La propriété des Lorien

Mare
Arbres
Entrée du tunnel
Maison
Portail
Rosiers grimpants
10 mètres

Sous-sol

Racines
Catacombes
5 mètres
Roses

Rez-de-chaussée

Buanderie/ réserve à charbon
Garde-manger
Petit salon
Cuisine/ salle à manger
Salon
Salle à manger principale

1er étage

Pièce vide
Salle de bains
W.C.
Chambre de Quitterie
Chambre d'amis
Chambre de Christian et Véronique
Bureau de Christian

L'influence maléfique

A partir de là, les aventuriers deviennent propriétaires de chaque morceaux du Simulacre qu'ils retrouvent. Jusqu'au moment où quelqu'un d'autre en prend possession, leurs pourcentages en Chance, Idée, Connaissance baissent de 5 % par découverte. Plus ils accumulent de pièces, plus les probabilités qu'ils réussissent leurs jets diminuent donc, décroissant par tranches de 5 %. Ainsi, un investigateur ayant un POU de 16 réussit normalement un jet de Chance s'il obtient 80 (16 x 5) ou moins avec un 1D100. Mais s'il fait partie d'une équipe détenant trois morceaux de la statue, son résultat ne doit pas dépasser (80 - 3 x 5), faute de quoi, c'est l'échec.

Quand tous les segments du Simulacre de Sedefkar sont rassemblés, cette influence maléfique disparaît.



Les fleurs du mal

Tout le monde en voiture

La section suivante introduit les événements de Milan, qui se déroulent dans un prochain chapitre. Pensez à continuer le décompte des journées passées à Lausanne, car ce qui survient à Milan dépend du réalisme avec lequel le temps s'écoule.

L'Orient-Express part de la gare de Lyon aux environs de minuit. Les passagers qui y embarquent composent toujours une faune brillante, mais ce soir encore plus que d'habitude, car une foule s'est rassemblée sur le quai et jette des roses à une jeune femme fort gracieuse. Il s'agit de Caterina Cavollaro, la célèbre soprano italienne que Véronique Lorien a tant vantée, et de ses admirateurs parisiens venus lui rendre un dernier hommage avant son départ.



Caterina Cavollaro

Elle est sortie de scène il y a à peine plus d'une heure, et maintenant, elle se rend au Teatro alla Scala, le fameux opéra milanais, où elle va chanter le rôle principal dans *Aïda*, de Verdi.

La signorina Cavollaro est encore tout excitée par cette représentation et aussi parce qu'elle repart vers Milan, sa bien-aimée Milan. Elle et ses amis s'installent dans le wagon-salon où ils commandent gaiement à boire. Les investigateurs peuvent se joindre à eux s'ils le désirent, ils seront aussi bien accueillis que s'ils étaient des connaissances de longue date. Des employés du train voleront au secours de la jeune femme au moindre signe de sa main.

Le compartiment de la Cavollaro est attenant à celui des aventuriers. Elle leur fait l'éloge de Milan, de sa beauté, de sa générosité, leur promet de leur faire visiter la ville et de les emmener voir "La Cène ("Vous savez bien, le tableau de Da Vinci !"). Elle insiste même pour leur réserver elle-même des chambres dans l'hôtel ayant la plus belle vue au monde, dans la Galleria Vittorio Emanuele. Cet arrangement est probablement possible puisque les investigateurs ont prévu de s'arrêter d'abord à Lausanne afin de rencontrer Edgar Wellington.

Vers deux heures du matin, la Cavollaro se lève et promet de revenir dans un instant. Quinze minutes plus tard, elle entre majestueusement dans le salon, revêtue d'une robe en lamé argent, les yeux noircis par le mascara et portant une ankh au cou. Elle annonce qu'elle aimerait chanter, en exclusivité pour les voyageurs du train, l'aria qu'elle doit interpréter dans trois jours, à Milan. Son initiative est accueillie par des applaudissements effrénés.

Cet air a une grande importance pour elle, comme elle l'avoue, car *Aïda* est le premier opéra auquel elle ait jamais assisté. C'était à la Scala et elle avait cinq ans. Elle en était restée muette. Croyant dur comme fer à ce que lui avait certifié sa grand-mère, elle s'était mise à chanter sur l'air en question avec la cantatrice, tout en se concentrant très fort sur son souhait le plus cher, pour qu'il se réalise. En entrant à la Scala, ce même soir, elle rêvait encore d'un cheval, mais dès que la musique avait commencé, elle avait compris que ce qu'elle voulait plus que tout, c'était devenir chanteuse. Et c'est pourquoi l'opéra a toujours été magique pour elle.



"Tenté par un poker ?"

Dans l'air qu'elle va interpréter, Aïda est déchirée entre l'homme qu'elle aime, Radames, et son père, Amonsro, car l'un est le chef de file des Égyptiens, l'autre celui des Éthiopiens dans la grande guerre qui les oppose. Sa voix est si claire et si riche que le chant se grave dans la mémoire des investigateurs. Même dans quelques années, ils pourraient se surprendre à fredonner la merveilleuse mélodie de cette nuit inoubliable. C'est comme si la Cavollaro explorait les limites encore inconnues du chant et de l'âme humains.

Une fois le chant terminé sous des tonnerres d'applaudissements, elle s'approche des aventuriers et leur offre des billets au premier rang, pour la première (qui a lieu dans trois jours), afin de les remercier de leur charmante compagnie. Elle leur rappelle aussi qu'elle leur réservera des chambres à l'hôtel de la Galleria, en plein centre de Milan. Après cela et un "A domani" ("A demain") souriant, elle va se coucher.

Le spectacle est terminé, mais la soirée continue. Les étrangers deviennent des amis et les amis des intimes. Dans un coin du wagon, une partie de cartes à l'enjeu élevé s'engage. Et le train rugit dans le silence de la nuit.

Un bienfait

Lorsque les personnages sont à bord de l'Express, ils bénéficient d'un luxe douillet et d'un service parfait, comme sous l'aile protectrice d'une mère ; si le Gardien est d'accord, ils pourront regagner 1 point de SAN à chaque voyage en Orient-Express où rien de grave ne se produit.

Caractéristiques

RÉMI VANGEIM, 27 ans, étudiant à la Sorbonne et essayiste

FOR 13	CON 14	TAI 15	INT 16	POU 13
DEX 10	APP 14	ÉDU 17	SAN 65	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Allemand 70 %, Anglais 60 %, Bibliothèque 40 %, Français 95 %, Grec 20 %, Latin 45 %, Linguistique 60 %, Marchandage 45 %, Persuasion 60 %, Trouver Objet Caché 40 %, Vieux Français 65 %.

CHRISTIAN LORIEN, 33 ans, médecin et père

FOR 15	CON 14	TAI 13	INT 16	POU 13
DEX 12	APP 14	ÉDU 19	SAN 65	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Compétences : Anglais 70 %, Biologie 50 %, Chimie 20 %, Cuisine 60 %, Latin 15 %, Médecine 80 %, Premier Soins 95 %, Psychologie 45 %.

VÉRONIQUE LORIEN, 31 ans, historienne et mère

FOR 12	CON 15	TAI 12	INT 16	POU 14
DEX 10	APP 15	ÉDU 17	SAN 70	PdV 14

Bonus aux dommages : +0

Compétences : Anglais 65 %, Allemand 60 %, Bibliothèque 65 %, Droit 45 %, Histoire 65 %, Latin 35 %.

Le train de l'étrange

Fenalik peut se cacher indéfiniment, soit à l'intérieur, soit à l'extérieur de l'Orient-Express, mais il doit se montrer tôt ou tard pour se nourrir. Les indices qu'il laisse derrière lui, ainsi que ses bizarreries psychologiques et ses soifs, feront peut-être comprendre aux investigateurs que quelqu'un les suit. Ne les laissez cependant pas le découvrir avant l'apogée du chapitre de Sofia ; les paragraphes suivants présentent un certain nombre d'incidents qu'il revient au Gardien d'insérer dans la narration, afin de leur faire sentir la présence de leur mystérieux poursuivant.

Indice : En parcourant les rues embrumées d'une antique cité européenne, les aventuriers entendent soudain des pas lourds et traînants pas très loin derrière eux. S'ils se retournent et se mettent à chercher, ils ne découvrent aucune preuve que quelqu'un était bien là.

Indice : Si l'un ou l'autre des investigateurs a un animal domestique, celui-ci disparaît de la cage fermée à clef qui lui servait de niche. Il n'y a aucune trace de sang, la bête s'est tout simplement évaporée, incident que le personnel ne parvient pas à expliquer mais pour lequel il se confond en excuses et qu'il essaie de compenser par de nombreuses attentions.

Indice : Un soir, dans la lumière tamisée du wagon-restaurant, n'importe lequel des aventuriers se sentira observé. Or, personne dans le wagon ne leur prête attention, pourtant, le personnage sent très nettement une présence attentive.

Indice : Une nuit, les investigateurs tombent nez à nez avec un passager apparemment somnambule. L'individu se tient sur la plate-forme très bruyante par laquelle il faut passer pour aller d'un wagon à l'autre, les yeux ouverts, fixant l'immensité de la nuit dans laquelle le train s'engouffre, murmurant "Tu m'as appelé, je suis là," encore et encore. Une fois réveillé, il se montre confus et très embarrassé, mais il ne parvient pas à se souvenir du rêve qui l'a tiré de son lit.



Fenalik le vampire

Indice : En retournant à leur couchette ou à leur chambre d'hôtel, les aventuriers découvrent une silhouette humaine sous les draps de leur lit. Les couvertures dissimulent toutes les pièces du Simulacre qu'ils possèdent, tendrement polies et correctement montées. En fait, aucune porte ou fenêtre n'a été forcée, et il n'y a aucune autre preuve de la venue d'un intrus. Le Simulacre a-t-il essayé de s'assembler de lui-même ?

Indice : En ouvrant une fenêtre du train pour respirer l'air frais de la nuit, un des investigateurs se remplit les poumons d'un air puant et nauséabond. Cette bouffée malsaine est rapidement suivie par un nuage pestilentiel venu de la cheminée de la locomotive.

Indice : Le bruit d'un reniflement animal, derrière sa porte réveille un des héros de cette campagne. S'il va ouvrir, il ne trouvera personne ; le conducteur du service de nuit ne se souvient pas non plus avoir vu qui que ce soit dans le couloir depuis au moins une heure. Le personnage n'était-il pas à moitié endormi lorsqu'il a cru entendre quelque chose ou quelqu'un ?...

Indice : Pendant une nuit passée à l'hôtel, un des aventuriers fait une macabre découverte après avoir entendu une plainte étouffée qui venait de la chambre voisine. L'enquête conclut à un suicide : un corps blafard, vidé de tout son sang, flotte dans une baignoire. Les poignets du malheureux ont été lacérés et ses mains sont presque détachées de son corps. Mais on ne retrouvera de rasoirs que dans un petit meuble, à l'autre bout de la pièce. Comme c'est étrange que cet homme se soit tailladé les poignets, puis ait traversé toute la salle de bains sans mettre une seule goutte de sang par terre...

QUITTERIE LORIEN, 3 ans, fille de Véronique et Christian

FOR 5	CON 9	TAI 4	INT 13	POU 15
DEX 7	APP 15	ÉDU 2	SAN 75	PdV 7

Bonus aux dommages : -1D6

Compétences : Charmer les adultes 95 %.

CATERINA CAVOLLARO, 27 ans, vedette d'opéra

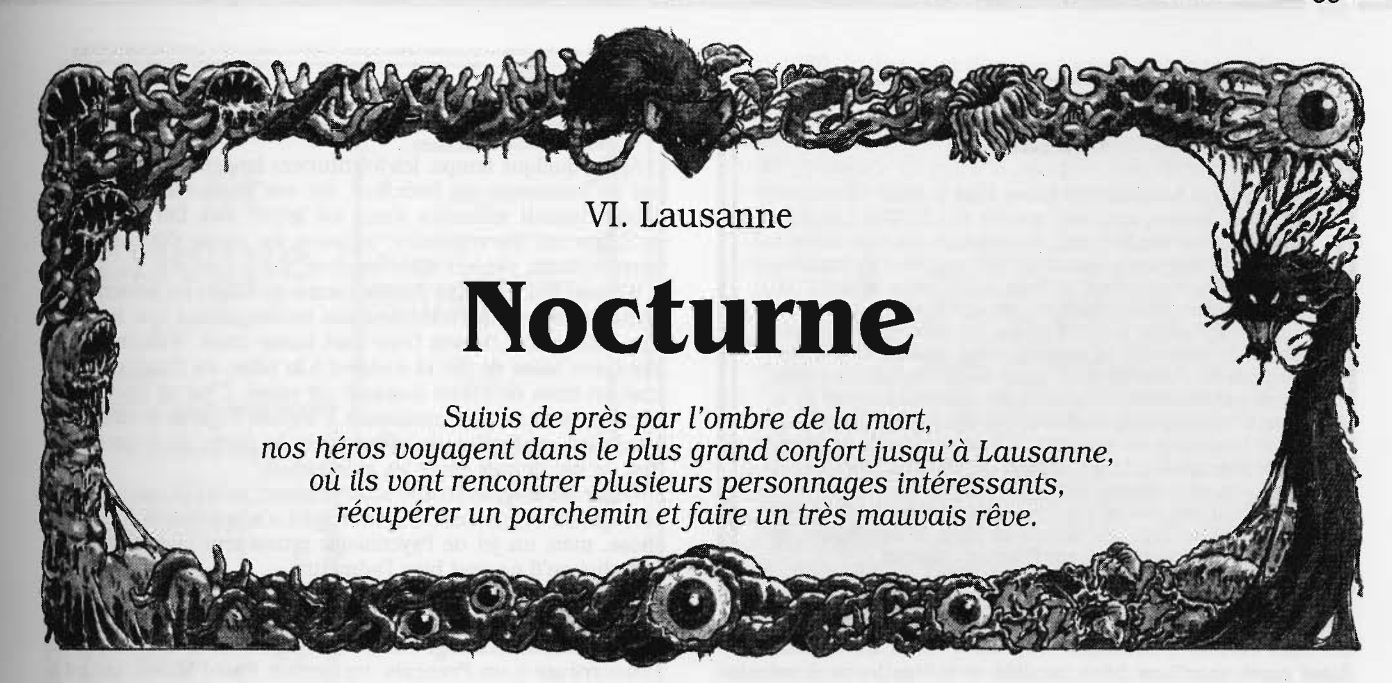
FOR 11	CON 14	TAI 12	INT 13	POU 12
DEX 12	APP 16	ÉDU 17	SAN 60	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Anglais 43 %, Baratin 63 %, Chanter 98 %, Crédit 80 %, Croquer la vie 85 %.





VI. Lausanne

Nocturne

Suivis de près par l'ombre de la mort, nos héros voyagent dans le plus grand confort jusqu'à Lausanne, où ils vont rencontrer plusieurs personnages intéressants, récupérer un parchemin et faire un très mauvais rêve.

par Nick Hagger

La lettre qu'Edgar Wellington avait adressée aux Lorien a, sans doute, intrigué les joueurs. Mais qui est donc ce Wellington ? Quel est ce parchemin dont il dit être en possession ? A-t-il quelque chose à voir avec ceux auxquels le Dr Smith a fait allusion ? Et que sait Wellington au sujet du Simulacre de Sedefkar ? L'Orient-Express entre en gare de Lausanne à 6 h 45 et en repart peu après, dans un nuage de fumée et de vapeur, laissant les investigateurs au milieu d'un petit groupe d'individus encore fatigués par la fête de la nuit précédente.

Il y a un café ouvert à quelques pas de là, tout prêt à les accueillir ; en s'installant devant des croissants, du café et du chocolat chauds, ils pourront s'ils le souhaitent jeter un œil sur les journaux et observer ce qui se passe autour d'eux. Ce moment de calme est idéal pour qu'ils récupèrent le point de SAN dû à leur voyage entre Paris et Lausanne.

Le soleil levant bataille pour percer l'épaisse couverture de brume qui recouvre la ville. L'atmosphère est déprimante, déboussolante ; les aventuriers, une fois leur petit déjeuner terminé, vont tout d'un coup se sentir abandonnés, pas vraiment à leur place. Dès leur sortie du café, un porteur aux yeux endormis, répondant au nom de Jean-Claude, apparaît. S'ils acceptent de le suivre au chaud, dans son bureau, il les conseille pour le choix de leur hôtel, des moyens de transport à utiliser et pour une multitude d'autres choses très utiles.

Il est bien trop tôt pour téléphoner à un inconnu, et il fait bien trop sombre pour qu'on puisse admirer le paysage. Les voyageurs vont sans doute appeler un taxi, trouver un hôtel correct, y prendre une chambre et rattraper leur sommeil en retard.

Rue St Étienne

Le n° 50 de cette rue, située dans un quartier paisible de la ville, ouvre, en fait, sur une cour pavée, légèrement en retrait. Une plaque très abîmée marque l'entrée du bâtiment.

> Wellington Fils
> Taxidermie
> 50, rue St Étienne

La vitrine de la boutique est sale et dépourvue d'étalage. De lourds rideaux cramoisis protègent l'intérieur des regards indiscrets, empêchant également de voir au travers de la porte vitrée. Une petite pancarte, comportant un message en différentes langues, semble indiquer que le magasin est ouvert, mais la porte est verrouillée. Si l'on sonne, Edgar Wellington y apparaît bientôt.

En entrant, les investigateurs pénètrent dans un autre monde. Une belle flambée maintient dans la pièce une température désagréablement chaude. Des animaux de toutes sortes posent en des tableaux totalement irréalistes, impossibles. Des vases gigantesques accueillent de la lavande séchée et autres plantes aromatiques, mais à leurs senteurs riches et entêtantes se mêlent également des odeurs plus dérangeantes de chair pourrissante, de fourrure humide et de formaldéhyde.

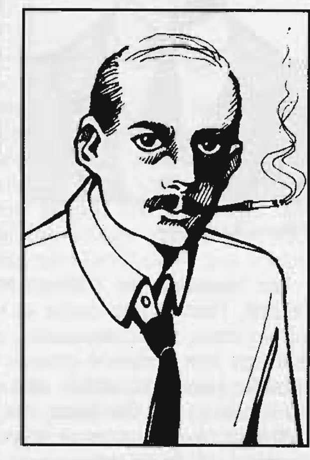
A moins que les aventuriers n'aient prévu leur arrêt à Lausanne et n'aient pensé à envoyer un télégramme à Edgar pour le prévenir de l'objet de leur visite, il les prend pour des clients. S'ils se mettent à parler anglais, il les accueille chaleureusement et les invite à monter prendre le thé.

S'ils l'ont d'ores et déjà contacté, il est assez excité par leur arrivée et après de rapides présentations, les mène immédiatement à l'étage, dans son appartement. Quel que soit le cas de figure, il leur pose quantité de questions sur l'Angleterre, leur voyage, et se révèle un hôte très agréable.

Son empressement s'accroît encore si l'un des visiteurs réussit un jet de Crédit, ou bien si l'un ou l'autre porte des bijoux de valeur ou des vêtements bien taillés, car Wellington a besoin d'argent et espère bien en extorquer un peu à ses interlocuteurs.

Edgar Wellington

Il n'a que 35 ans mais en paraît 50. Il ne lui reste plus guère de cheveux sur le crâne et de profonds cercles noirs entourent ses yeux, lui donnant un air hagard. Il a en permanence une Gitane à la bouche. Il y a quelque chose dans sa manière de bouger qui laisse penser qu'il doit être assez brutal, mais il est extrêmement poli et même timide, d'une certaine façon. Sa dépendance à la morphine a empiré tout récemment.



Edgar Wellington

Wellington a fait la Grande Guerre et a été profondément traumatisé par la boucherie dont il a été témoin. A son retour en Angleterre, il n'a pas pu recommencer à vivre comme avant. Ses amis étaient morts et sa famille (à l'exception de son frère, William) ne parvenait pas à comprendre sa douloureuse blessure de soldat de retour du front. C'est pourquoi

Lausanne

La ville de Lausanne est située dans la partie francophone de la Suisse ; un grand nombre des 70 000 habitants parlent également allemand. Son charme, son climat et son hospitalité ont incité beaucoup d'étrangers à s'y installer depuis plus d'un siècle, si bien qu'à l'heure actuelle, un peu plus d'un de ses résidants sur sept n'est pas suisse. La ville est construite sur une colline qui descend vers la rive du lac de Genève (le lac Léman), ce qui explique que la plupart des rues sont en pente assez raide. Des calèches-taxis tirées par des chevaux peuvent être hélées à la sortie de la gare et une ligne de tramway traverse la cité. Tout à fait dans l'ambiance du scénario, la voix solitaire de la cathédrale résonne toutes les heures, depuis 20 h jusqu'à 2 h du matin, et ce chaque nuit.

On voit souvent ici les futurs signataires du Traité de Lausanne de 1923 qui mettra en place la République de Turquie et tirera un trait sur l'Empire Ottoman.

il est parti, avec son frère invalide et toutes leurs économies chercher la paix de l'âme en Suisse, le pays de la neutralité. Il prenait déjà de la morphine, mais c'était alors pour apaiser ses insomnies.

William et lui se sont installés à Lausanne pour l'étrange sentiment que l'on y éprouve de vivre à la fois dans un village et dans une grande cité cosmopolite. De plus, la présence d'un sanatorium de renom permet à Edgar d'espérer que l'état de santé de son frère s'améliorera un jour. Ils ont monté une boutique de taxidermie pour avoir des revenus supplémentaires, mais reçoivent chacun quelques centaines de livres de leur famille, que leur remet une fois l'an, un avoué londonien.

Le passe-temps d'Edgar Wellington

Même s'il ne révèle pas à ses hôtes toute l'étendue de sa connaissance, Edgar avoue qu'il s'intéresse à l'occultisme. A Lausanne, il a rencontré le duc des Esseintes, qui non seulement l'approvisionne en morphine, mais lui fournit également une drogue qui a totalement fait disparaître ses insomnies et le libère en lui permettant de se promener dans la Lausanne des Rêves.

William Wellington


William Wellington

Si la guerre a déséquilibré Edgar, elle a également laissé de pesants souvenirs à William, qui souffre d'un handicap physique à vie. Des blessures à la tête l'ont laissé muet et ont paralysé les muscles de ses yeux, si bien qu'à présent, il ne peut plus voir que ce qui est en face de lui ; il doit tourner la tête pour suivre du regard quelque chose qui se déplace, comme une caméra panoramique. On lui a posé différentes pièces métalliques à la place de certaines parties du crâne au cours d'une opération chirurgicale faite dans des conditions difficiles, ce qui lui a déformé la tête.

Les blessures de William et le fait qu'il ait un peu perdu l'esprit, l'ont rendu docile et détaché. Il traverse la vie sans aucun émoi, mécaniquement, et il semble s'en satisfaire. Il ne doit pas être présenté comme un personnage essentiel de cet épisode, mais être utilisé afin de déstabiliser les joueurs et de les troubler. Les Gardiens aux goûts plutôt macabres peuvent l'affubler en permanence d'un chapeau, destiné à cacher ses cicatrices. Cela intriguera tout investigateur ayant remarqué la difformité de sa tête.

Le thé

Après quelque temps, les aventuriers lancent la conversation sur le Simulacre de Sedefkar, ou sur le parchemin auquel Edgar faisait allusion dans sa lettre aux Lorien. Avant qu'Edgar ait pu répondre, la porte du salon s'ouvre et son frère, William, pénètre dans la pièce.

William fait un signe de tête tandis qu'Edgar lui présente ses invités et ajoute à l'intention des investigateurs que les blessures de guerre de son frère l'ont laissé muet. William se sert alors une tasse de thé et s'assied à la table, en fixant celui qui était en train de parler lorsqu'il est entré. C'est sa manière de dire "Je vous en prie, continuez." William regarde ensuite fixement l'un ou l'autre, pendant toute la durée de la conversation, ce qui devrait gêner les aventuriers.

Edgar Wellington écoute attentivement ce qu'ils ont à lui dire au sujet du parchemin. Il assure qu'il n'a pas découvert grand-chose, mais un jet de Psychologie réussi leur suggère qu'il en sait plus qu'il ne veut bien l'admettre.

- Il a fait l'acquisition du parchemin pendant la guerre. En fait, il l'avait échangé contre des cigarettes et des rations de nourriture à un Français, un certain Raoul Malon, qui lui a seulement dit que l'objet était dans sa famille depuis un certain temps. Ce Malon n'interviendra pas d'avantage dans la campagne.

- Le texte du parchemin est un mélange confus de mots turcs écrits dans l'alphabet arabe qu'Edgar n'a pas pu traduire. (Ce n'est pas vrai ; il en a fait faire une traduction complète même si ce n'est qu'un travail médiocre).

- Le texte fait référence à un objet d'art connu sous le nom de Simulacre de Sedefkar, statue de taille humaine, sinon faite du moins découverte dans les ruines de Byzance.

- Le dernier propriétaire du Simulacre était un noble français, un certain comte Fenalik, qui l'a perdu lorsqu'il a été arrêté et emprisonné quelque temps avant la Révolution Française. Depuis, la statue a disparu.

Edgar avoue que ses recherches sont dans une impasse, et qu'à présent, il aimerait se séparer du parchemin qu'il possède. Puis il commence à discuter son prix. Dans la mesure où une grande partie de ses économies est passée dans la drogue, il essaie d'obtenir le maximum d'argent, en partant de 250 livres sterling - 1 250 dollars américains.

Les investigateurs ne seront certainement pas très enclins à négocier sérieusement avant d'avoir vu ce qu'ils veulent acheter. Or, dès qu'ils demandent à voir le parchemin, la sonnette de la porte d'entrée retentit, interrompant net les négociations.

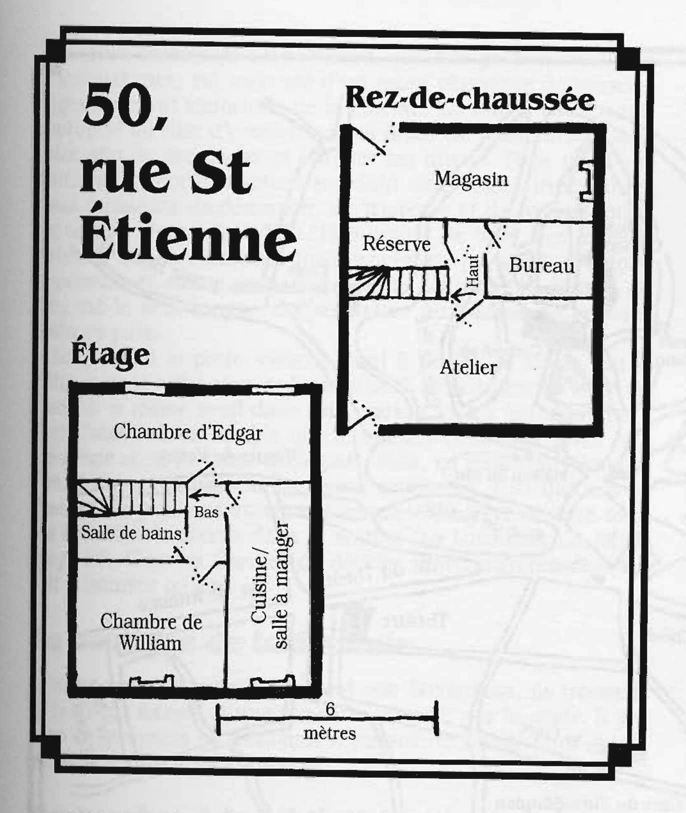
Le duc arrive

Le commerçant descend tranquillement ouvrir, laissant ses invités seuls avec William, qui semble disposé à se montrer sociable, ce qui n'est pas son habitude, et qui pour cela a pris son carnet et griffonne des banalités du genre "Il fait beau aujourd'hui" ou encore "Bienvenue à Lausanne".

Son frère ne revient que dix minutes plus tard, en compagnie d'un homme de bonne stature qui se dit français et qu'il présente comme étant "mon vieil ami, le duc des Esseintes." L'arrivant est très soigné et a la cinquantaine rondelette. Sa chevelure brune est bien peignée, sa moustache mise en forme avec goût. Ses yeux sont bleu de mer et ses guêtres impeccables.

Edgar le présente comme étant lui aussi, amateur d'occultisme et intéressé par le parchemin. Des Esseintes, feignant l'indifférence, répond qu'il souhaiterait voir l'objet avant de faire une offre.

Ce à quoi le boutiquier répondra qu'il ne peut satisfaire le désir de ses hôtes puisque le parchemin se trouve dans un coffre, à la banque. Il propose aimablement aux aventuriers de le rejoindre à son club, le soir même, vers 19 h 30. Là, ils



pourront conclure le marché mais également passer une agréable soirée.

Le Club de 19 h 30 est un groupe de discussion relativement informel, qui se réunit de temps en temps dans un café des environs. Les membres réguliers sont au nombre de trois, le duc et Edgar en faisant partie, et lorsqu'ils rencontrent des personnes n'y appartenant pas, mais susceptibles de mettre du piment dans la conversation, ils les invitent à se joindre à eux.

Puis Edgar s'excuse de devoir renvoyer ses nouveaux amis, mais il a de nombreuses choses à faire avant la réunion comme, par exemple, aller chercher le parchemin.

Avant d'inviter toute la petite compagnie à sortir, il demande au duc s'il dispose ou non de temps pour faire visiter la ville aux personnages ?

"Mais oui, mais oui, mon cher, bien sûr que j'ai du temps", répond le Français. Les investigateurs n'ont probablement rien de mieux à faire et accepteront sans doute la compagnie d'un homme dont ils ne savent pas encore qu'il est leur ennemi juré.

Le duc Jean Floressas des Esseintes



Le duc des Esseintes

Le duc est le dernier d'une longue lignée de brutaux aristocrates français ; enfant, il était faible et maladif, à cause de siècles de mariages consanguins ; adulte, il est devenu décadent et complètement dégénéré. Sa passion pour tout ce qui est artificiel et son mépris du naturel sont fort bien expliqués dans le roman de J.K. Huysmans *A Rebours*. Cette histoire montre la réelle nature du duc. Huysmans achève son livre sur une note d'espoir puisque des Esseintes suit les conseils d'un médecin et change d'engouement. Mais il n'est pas resté sage très longtemps.

En 1880, le duc s'est découvert une passion pour l'occultisme. Las des charlatans et des illusionnistes, il s'est tourné vers des textes plus obscurs faisant allusion à des pouvoirs incroyables et à des réalités plus terrifiantes encore. Ses désirs ont été comblés lorsqu'il a compris que derrière la surface naturellement ordonnée du monde se cachent le mal et la corruption !

Il a alors appris l'existence des Frères de la Chair. En entrant dans la Confrérie, il lui a juré sa fidélité une et entière dans le seul but d'apprendre à maîtriser sa propre chair. Les connaissances que lui a transmises Selim Makryat l'ont libéré de sa faible constitution. En échangeant sa propre chair contre celle des autres, des Esseintes est en quelque sorte devenu immortel, même si son invulnérabilité reste limitée. Mais il n'est plus qu'une parodie monstrueuse d'être humain.

A présent, ses chairs sont à la fois affaissées et boursouflées, et une multitude de balafres lui compartimentent la peau et lui valent le surnom de prince Puzzle dans la Lausanne des Rêves. Seul son visage est intact.

Heureux dans sa nouvelle vie, le duc a poussé encore plus loin ses recherches. Il a trouvé par hasard une traduction française du *Cthaat Aquadingen* et y a appris tout ce qu'il sait sur les Contrées du Rêve, y compris comment y entrer. Mais au lieu des Terres des Rêves de Lovecraft, des Esseintes a visité des mondes imaginaires plus proches, en liaison directe avec l'univers de l'éveil.

Il a tenté sa première expérience à Paris et s'est retrouvé en train de déambuler dans les rues d'un reflet passablement distordu de la ville, rêve en partie idyllique mais la plupart du temps cauchemardesque. Il a eu la chance de réussir à se sortir indemne des horreurs qui hantent la riche histoire de la cité. L'expérience lui a montré que l'ancienneté et la population d'un endroit déterminent l'intensité de l'image rêvée. Ainsi, un grand port depuis longtemps en service aura un reflet très vivace, alors qu'un petit village perdu dans la campagne n'en aura peut-être pas du tout.

Après le début de la guerre, pénétrer dans les images rêvées des grandes villes est devenu extrêmement dangereux, car la peur collective et les cauchemars des populations terrorisées vous y poursuivaient sans relâche. Des Esseintes est donc resté tranquille pendant le conflit, réalisant de petits profits grâce à son portefeuille d'actions dans l'armement.

Par la suite, son étrange longévité (il était censé avoir 90 ans mais on ne lui en donnait pas plus de 40) et une série de meurtres inexpliqués qui tournaient toujours autour de lui l'ont incité à quitter la France.

Après mûre réflexion, il a transféré ses avoirs à Lausanne, dont le tranquille reflet médiéval l'avait conquis. Là, il est devenu un despote cruel, le prince Puzzle, et sa folie a commencé de corrompre l'image du rêve de la ville. Il a fait des habitants du songe les instruments de sa volonté, et les gens de Lausanne sont maintenant, au réveil, maussades et déprimés.

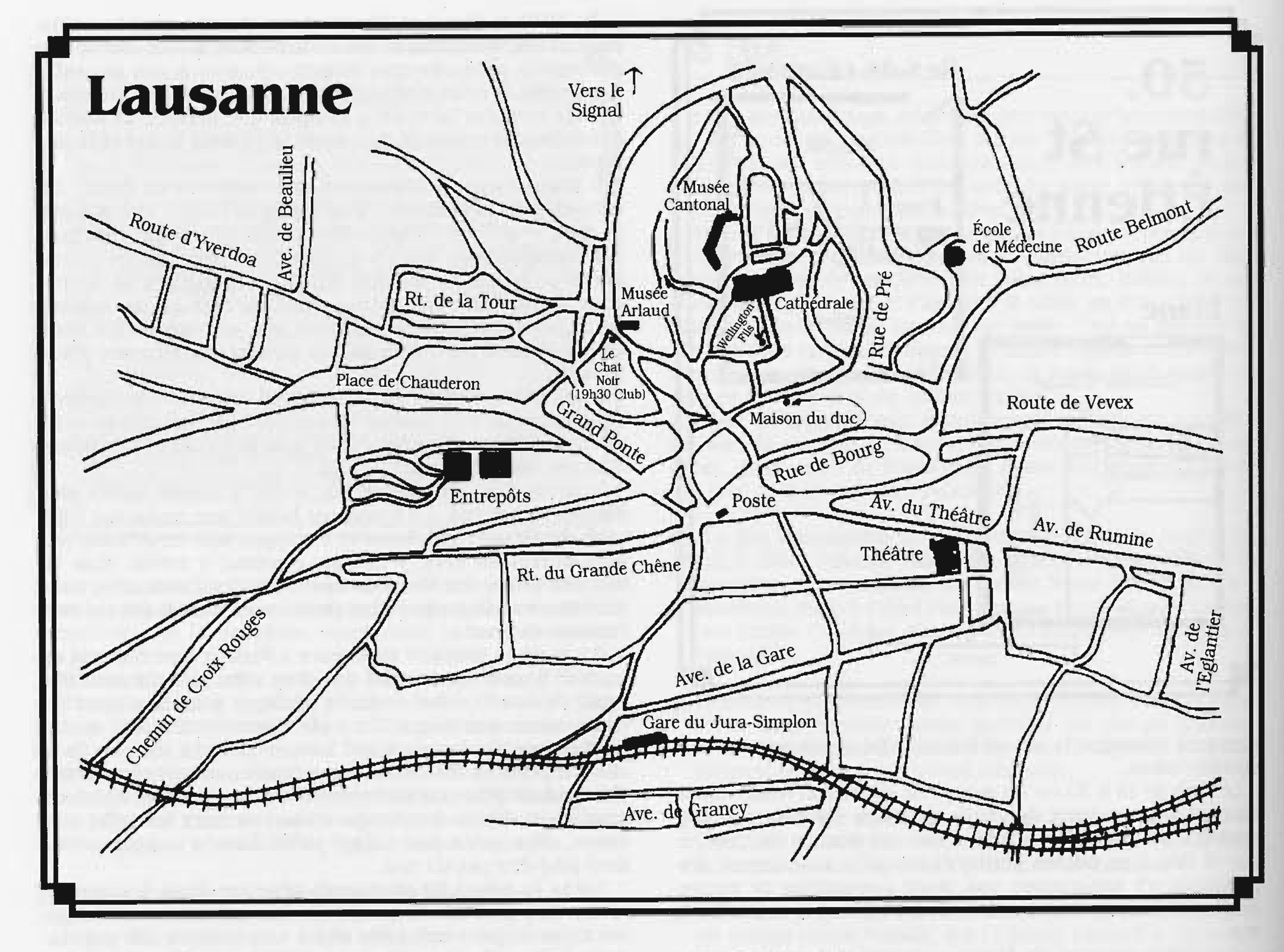
Des Esseintes est appelé le duc dans la vie réelle, et le prince dans la Lausanne des Rêves.

Une visite

En leur montrant la ville, le duc en profite pour élaborer un plan contre les investigateurs. Cette visite est importante car elle permet à ces derniers de découvrir un peu la cité, mais également de se sentir en confiance avec leur guide. Il se montre chaleureux et affable, leur offrant des cigarettes, faisant des plaisanteries. Un jet de Psychologie réussi leur fera toutefois deviner qu'il a de nombreuses facettes, et que toutes ne sont pas visibles.

La cathédrale

En sortant de la boutique, le duc les emmène directement visiter la cathédrale (ils devront payer 35 centimes pour entrer). Ce grand édifice de style gothique, un des plus beaux spécimens du genre, a été construit entre 1235 et 1275 et



consacré par le Pape Grégoire X. Comme il est perchée tout en haut sur un plateau, les investigateurs devront grimper les 160 marches qui permettent de l'atteindre. La voûte de la nef culmine à plus de 20 mètres et nombre des statues et vitraux teintés ornent l'église.

Le duc leur signale une des plus vieilles statues, celle d'Otho de Grandson, qui fut tué dans un duel en 1398. Les mains de l'effigie sont manquantes. Cette œuvre aura son importance dans la Lausanne des Rêves.

Il existe un petit circuit de visite des cryptes de la cathédrale ; un jet de Connaissance réussi permet de remarquer que certains des souterrains sont bien plus anciens que la construction proprement dite.

Musée et bibliothèque du canton

L'arrêt suivant est le Musée Cantonal (le droit d'entrée est de 60 centimes), tout près de là. A l'intérieur de ce grand bâtiment tout neuf de style Renaissance Italienne, on trouve une collection de coquillages d'eau douce, don effectué en 1840 par M. de Chaentier ainsi que des pièces romaines, des médailles, des vases, etc., le tout datant des premières communautés installées sur le site de Lausanne. La bibliothèque du canton qui renferme une collection de plus de 120 000 volumes est également installée là.

Elle est parfaitement ordonnée, très complète et fort visitée, ce qui impressionne les aventuriers.

Le signal

Le ciel est à présent dégagé et le soleil brille. Si les voyageurs montent la pente pendant environ un kilomètre, ils atteignent un merveilleux belvédère qui surplombe le lac de Genève. Les Alpes sont tout autour d'eux. Le duc leur montre un sommet très éloigné au sud-est : c'est le plus élevé des Alpes et sa neige blanche et fraîche brille dans le lointain. "Et derrière cette montagne, l'Italie.", annonce-t-il.

Le Chat Noir

Après cette vivifiante promenade de plusieurs kilomètres, les touristes en goguette ont besoin de se mettre quelque chose sous la dent. Le duc les conduit au rendez-vous du soir. Le Chat Noir est un vaste café typiquement français, situé près du Musée Arlaud (qui détient une grande collection d'huiles européennes) et qui s'ouvre sur la place du Collège. Il est bien achalandé en nourriture, en vin de la région, et l'atmosphère qui y règne est très agréable. Il est à peine à 10 ou 15 minutes de marche du Musée Cantonal.

Après les y avoir menés, le duc quitte les personnages. Il a un rendez-vous d'affaires mais leur promet de revenir les voir, le soir même, vers 20 h. Il leur propose de les guider, le lendemain encore, dans leur visite de la ville.

Le reste de l'après-midi

Il est possible que les investigateurs ne soient pas totalement tombés sous le charme du duc, et qu'ils décident de le suivre jusque chez lui.

Il habite dans une petite maison à un étage, tout près du centre-ville, dans la rue du Pré. Il y a des barreaux aux fenêtres et les rideaux sont tirés. L'endroit est une véritable forteresse. Le seul accès est la porte d'entrée extrêmement difficile à forcer (FOR 35), mais pas impossible : un jet de Mécanique réussi permet de la déverrouiller. Les chances qu'on les surprenne en pleine opération sont de 40 % pendant la journée, 15 % en début de soirée et 5 % la nuit.

L'intérieur n'est qu'une succession de pièces vides et poussiéreuses. Il n'y a pas de meubles, de tapis, de portes, bref, de signes indiquant que quelqu'un vit ici. Les traces dans la poussière mènent à une pièce, à l'étage, dans laquelle on trouve seulement une chaise longue et une couverture en laine. La piste se poursuit tout droit vers la seule porte intérieure de la maison, fermée à clef.

Le lourd battant de bois sombre, qui date probablement de la Renaissance, est incrusté d'un motif classique de personnages revenant victorieux de la chasse. En fait, il est apparu approprié au duc d'y enfermer les âmes de malheureux suicidés afin de dissuader et effrayer les intrus. Tous ceux qui touchent la porte, sentent soudain une vague incroyablement puissante de désespoir, de tristesse et de terreur monter en eux. Ils perdent 1D3/1D6 points de SAN. Les investigateurs qui deviennent fous après ce jet sont dès lors dépressifs et suicidaires. Détruire le battant (45 Points de Vie) est le seul moyen de permettre aux âmes de reposer enfin en paix.

En passant la porte, chacun perd 5 points de Magie, car il entre dans le reflet-rêve de Lausanne. Il se retrouve en train de franchir le même seuil dans une maison tout à fait identique ; tout d'abord, il lui semble que le battant vient de s'ouvrir sur lui-même et ne l'a mené nulle part. Puis, en ressortant dans la rue, il s'aperçoit des changements extérieurs. S'ils quittent la maison, ils pourront visiter la Lausanne du Rêve et vivre tous les événements décrits dans la section "La Lausanne du Rêve" (page 65). C'est au Gardien de décider si Wellington a déjà été fait prisonnier ou non.

La boutique de taxidermie

Si les investigateurs retournent voir Wellington, ils trouvent la boutique fermée et une pancarte "Fermé" sur la porte. Il y a trop de passants et d'enfants revenant de l'école pour qu'ils essaient d'entrer par effraction.

Recherches à la bibliothèque

Ils peuvent revenir à la bibliothèque. S'ils se lancent à la recherche spécifique de livres du Mythe, il leur suffira de réussir 2 jets de Bibliothèque et d'accepter de rester là tout l'après-midi (la bibliothèque ferme à 17 h) pour tomber sur une ancienne copie en assez mauvais état de *Unausprechlichen Kulten*.

S'ils prennent plutôt le parti de parcourir les vieux journaux, et réussissent un jet de Français et un autre d'Idée, ils remarquent que le taux de suicides à Lausanne est passé de 0 en 1914 à 1 par mois après 1918. Ce peut être une conséquence de la guerre, mais aussi signifier qu'un phénomène nouveau et des plus horribles s'est produit dans la région.

Une soirée avec Max



Maximillian

Le dîner, la discussion et l'examen du parchemin prévus au Chat Noir ne sont pas annulés pour autant. Or, seul Maximillian von Wurtheim, le troisième membre du Club de 19 h 30, arrive au rendez-vous. Max fait son entrée à 20 h, se présente et excuse le duc et Wellington, en expliquant que les deux hommes ont été retardés par des travaux de dernière minute et qu'ils les rejoindront dès que possible.

Le duc lui a parlé des investigateurs comme de "pigeons" potentiels.

Le dîner est excellent, sans prétention et bon marché. Von Wurtheim s'avère bavard, et parle de sa vie tout au long de la soirée. Son histoire peut être résumée ou étoffée selon le souhait du Gardien ; après cela, Maximillian n'interviendra plus dans l'histoire.

Il est blond, a les yeux bleus et mesure environ 1 m 80. Ses origines prussiennes sont presque évidentes. Il n'est pas riche et n'aime guère travailler, mais il s'en tire grâce à sa belle allure, à son charme naturel et à la bonté des autres. C'est un escroc.

Ma vie, selon Max

L'histoire qu'il raconte est fort longue et enflammée. Elle parle de la fortune de ses ancêtres, d'un père qui mourut alors qu'il s'apprêtait à modifier son testament, d'un frère diabolique qui le hait - tous les ingrédients d'un bon roman dramatique. Ce conte qui finit mal dure 3 heures, mais il faut reconnaître à von Wurtheim qu'il le raconte bien, et les investigateurs devraient normalement se sentir captivés, même si, en fin de compte ils n'en croient pas un mot.

En guise de conclusion, on leur présente l'addition - "Ah ! Mes amis, je suis vraiment désolé, mais j'ai oublié mon portefeuille à la maison," leur dit von Wurtheim. "Cela vous gênerait-il beaucoup de régler mon dîner avec les vôtres ?" Il se demande également tout haut ce que peuvent bien faire les deux autres, puis propose de les attendre jusqu'à la fermeture. Ensuite, il sera toujours possible de leur rendre visite dans la matinée. Après quoi, il commande généreusement une dernière tournée générale de boissons et de café et, en souriant, ajoute : "Et vous, parlez-moi donc de vous-mêmes."

La véritable histoire de Max

Très tôt, Maximillian Brüllig a décidé qu'il ne passerait pas toute sa vie dans la pauvreté de son enfance et que ceux qui possédaient quelques richesses lui en devaient une part, aussi a-t-il organisé son existence en fonction de cette croyance. Ses premiers jobs l'avaient mené jusque dans des hôtels allemands de bonne réputation. Il y a étudié avec une très grande attention les habitudes et le langage de la noblesse puis les a adoptés. Juste avant ses 17 ans, il a arrêté de travailler, changé de nom et, depuis, il raconte à qui veut bien l'écouter qu'il est né pour diriger.

Les coulisses

Jusque-là, Edgar n'avait jamais parlé du Parchemin de Sedefkar au duc, bien trop effrayé par son avidité sans bornes. Il espère que les investigateurs se montreront plus généreux face à un concurrent. Ce qu'Edgar ne sait pas c'est que le duc veut vraiment le parchemin, mais qu'il n'envisage pas de le payer. Ce que personne ne sait, mis à part Edgar, c'est qu'il a en tête de prendre l'argent de tout le monde et de quitter le pays, en laissant leurs pensions à son frère pour lui permettre de vivre.

Pendant que les aventuriers sont retenus au Chat Noir par von Wurtheim, des choses terribles se produisent. Des Esseintes veut le parchemin. Ce soi-disant rendez-vous d'affaires était seulement une excuse pour fausser compagnie aux personnages (après les avoir jaugés, il a vu en eux une légère menace) et pour contacter Edgar Wellington.

Mais celui-ci était en fait sorti pour acheter de quoi fabriquer un faux parchemin. A 18 h, la contrefaçon achevée, il l'a cachée sous son lit et a pris une cuillerée à soupe de drogue à rêver (et une dose de morphine), afin d'aller chercher le véritable parchemin dans sa cachette de la Lausanne des Rêves.

Alors que Wellington dormait encore, le duc est arrivé. William l'a laissé entrer, et l'arrivant lui a dit qu'il allait discuter avec son ami. William, qui était en train de préparer une petite biche, a repris son travail.

Le duc a trouvé Edgar endormi dans sa chambre, la cuillère et la morphine à côté de son lit. Il s'est mis à lire le journal d'Edgar qui lui a révélé l'endroit où était caché le parchemin. Satisfait, l'intrus a arrêté de chercher et n'a même pas remarqué le faux parchemin, sous le lit. Il a décidé de tuer Edgar et, par là même, de l'obliger à rester pour l'éternité dans la Lausanne du Rêve, avec le parchemin. Comme il injectait une dose massive de morphine à Edgar, William est entré pour leur proposer du thé.

Voyant ce que faisait le duc, il est devenu fou-furieux et l'a attaqué, mais celui-ci l'a repoussé jusque dans la cuisine et l'a mortellement blessé avec un couteau de boucher. Après cela, il lui a découpé un morceau de peau pour ses propres besoins et a quitté la boutique.

De retour chez lui, il a effectué le rituel nécessaire pour se greffer cette peau sur le corps. Puis, il est allé se reposer et s'est préparé à entrer dans la Lausanne du Rêve, afin de retrouver Edgar et le parchemin.

Si le Gardien le désire, William agonise encore à l'arrivée des personnages.

Les choses se gâtent

Le café ferme à minuit et von Wurtheim souhaite une bonne nuit à ceux qu'il vient de gruger, présentant encore ses excuses pour l'absence des autres. Les voyageurs sauront certainement ce qui les a retenus, dès le lendemain matin, assure-t-il. Mais qu'est-il arrivé au duc et à Wellington ?

Il est fort possible que les aventuriers souhaitent retourner aussitôt au 50 de la rue Saint Étienne, voir les Wellington, car ils ne connaissent probablement pas l'adresse du duc - et dans le cas contraire, ils ne voudront peut-être pas revoir ce sorcier de sitôt.

Le temps se couvre ; bientôt, une pluie glacée se met à tomber. En arrivant au magasin, la rue est très sombre. Un réverbère à gaz répand une lumière tremblante. La porte d'entrée est à peine entrouverte. Si les investigateurs la ferment derrière eux, la ronde de police ne remarque rien et ne leur pose aucune question. Si la police entre, elle interrompt les recherches des personnages et constate les meurtres, qu'elle n'aurait autrement découverts que plus tard.

A l'intérieur, tout est sombre et menaçant. Nos héros ont-ils pensé à amener des torches ? Il est trop tard, maintenant. Les crocs des bêtes empaillées semblent vouloir saisir leurs vêtements à chaque pas ; on distingue les yeux de verre au regard menaçant qui reflètent parfois la faible lueur du réverbère. Un jet de Chance réussi permet de trouver un interrupteur.

Le rez-de-chaussée est exactement tel que les investigateurs s'en souviennent. A l'étage, par contre, c'est le chaos. Dans la cuisine, William a succombé aux multiples blessures que l'on peut voir sur son ventre et son dos, et le couteau sanglant gît par terre, à côté de lui. On a arraché les boutons de sa chemise pour l'ouvrir et un grand lambeau de peau a été découpé sur sa poitrine. Son visage est crispé : la perte de Santé Mentale qui s'ensuit est de 1/1D6 points.

Le corps d'Edgar, allongé sur son lit, est glacé (cette vision coûte 0/1D6 points de SAN). Les docteurs en médecine ou les pharmaciens suspectent la mort par overdose ; un examen du cadavre fait découvrir deux petites traces de piqûres d'aiguille toutes récentes, une parmi toutes celles du bras gauche, qu'Edgar a probablement faites lui-même (car il était droitier), et une autre, toute seule sur son bras droit, qu'il aurait probablement eu de grandes difficultés à effectuer sans aide. On peut logiquement conclure à un meurtre.

Si l'on furète à droite à gauche, on rassemblera les indices suivants ; au Gardien de décider si oui ou non cela nécessite des jets réussis de Trouver Objet Caché.

- Le journal d'Edgar, ouvert par terre, juste là où le duc l'a laissé.
- Un reçu, sur le bureau d'Edgar.
- Une bouteille verte de drogue à rêver, presque pleine, portant l'étiquette "Lausanne du Rêve".
- Une bouteille de morphine vide et plus bas, sur le sol, une seringue utilisée.
- Le faux parchemin, caché sous le lit.
- Si le Gardien le désire, William peut avoir tracé avec son propre sang le mot *DUC*, même si les investigateurs les plus doués ont compris depuis longtemps.

Certaines de ces pièces à conviction peuvent être simplement regardées puis abandonnées sur place ; par contre, le journal, ainsi que le reçu, la bouteille verte et le faux parchemin doivent absolument être emmenés.

Si les aventuriers ont laissé la porte d'entrée ouverte, ils entendent quelqu'un y tambouriner pendant qu'ils sont à la recherche d'indices supplémentaires et une voix appeler M. Wellington en français. Il s'agit de la police. A moins que les personnages ne pensent pouvoir s'expliquer (s'ils réussissent un jet de Crédit), ils feraient mieux de s'enfuir par la porte de derrière, en sautant par-dessus la pauvre carcasse éventrée de la petite biche que William avait posée sur la table de travail, puis de dévaler l'allée pour se perdre dans la nuit.

Examen des indices

De retour à leur hôtel, ils devraient s'attendre à ce que la police soit bientôt sur leurs traces. Maximillian von Wurtheim, qui ne recule devant aucune occasion, peut très bien courir au commissariat dès le lendemain matin, en apprenant la mort des Wellington, et il est quasiment certain qu'il mentionnera l'existence des investigateurs.

Le Simplon-Orient-Express entre en gare de Lausanne à 6 h 45 et il serait peut-être plus sage de le prendre.

Le parchemin

C'est probablement l'une des premières choses que les curieux examineront. Le rouleau est entouré d'un ruban noué avec art et scellé avec de la cire rouge toute fraîche. Rien qu'en le regardant de l'extérieur, réussir un jet d'Archéologie permet de comprendre qu'il s'agit d'un faux, et que la seule raison pour laquelle il a l'air vieux est qu'Edgar a dû le passer au four. S'ils veulent quand même briser le sceau, les personnages découvrent un parchemin blanc - ou du moins qui paraît tel, comme pourrait le leur suggérer le Gardien, afin qu'ils ne détruisent pas tout de suite un objet fort utile.

Le reçu

Il porte la date du jour et vient d'une papeterie de la région. Il signale la livraison de cire à sceller et d'une feuille de parchemin de valeur, les instruments de la supercherie d'Edgar.

La bouteille verte

Elle est environ de la taille d'une bouteille d'encre. Les investigateurs ne comprendront pas son utilité avant d'avoir lu le journal. Son contenu ressemble à de l'eau boueuse, mais sous une lumière très vive, ils peuvent y déceler de minuscules particules argentées en suspension.

Le journal

La majeure partie du document décrit le mal dont souffrait Edgar, jour après jour. Il est également rempli de petits détails permettant aux joueurs de comprendre ce qui a dû se passer la veille au soir. Il prend environ une heure à lire. Chaque paragraphe est très court.

Edgar raconte comment le duc l'a initié aux sciences occultes et comment il le fournissait en drogue à rêver, en lui disant tout d'abord que cela guérirait ses insomnies. Le malheureux décrit ses visites de Lausanne dans ses songes, une Lausanne différente, et précise que toute chose qu'il serrait dans ses bras en s'endormant passait avec lui dans son rêve. Il dit avoir caché son parchemin dans son échoppe de Lausanne du Rêve pour qu'il soit en sécurité.

Conclusion logique

Si les investigateurs n'y pensent pas, faites-leur faire un jet d'Idée grâce auquel ils pourront deviner qu'Edgar Wellington a pris de la drogue à rêver afin d'aller récupérer le parchemin et qu'il a dû être tué pendant qu'il était sous les effets de celle-ci. Conclusion logique : son esprit doit encore être en train d'errer dans la Lausanne du Rêve, où ils le trouveront certainement.

Prendre un peu de drogue

Le journal explique clairement que pour récupérer le parchemin de la Tête, il n'existe qu'un seul moyen : suivre Edgar Wellington dans la Lausanne du Rêve en prenant un peu de drogue. Celle-ci peut être administrée par n'importe quel moyen ; on peut l'avaler, se l'injecter, se l'appliquer sur la peau, etc.

Si certains investigateurs refusent d'en prendre, ne tenez pas compte d'eux pendant cet épisode. Personne ne sait vraiment quelle dose il faut prendre, c'est pourquoi l'atmosphère pourrait bien être très tendue jusqu'à ce qu'un volontaire se jette à l'eau. Petite gorgée ou grosse gorgée, le résultat est le même : le cobaye sourit avec béatitude, et dit "C'est vraiment dégoûtant", regarde autour de lui d'un air réjoui, puis s'effondre sur le sol, inconscient.

Ses amis, alarmés, seront heureux de constater (demandez-leur de faire un jet de Premier Soins) que le volontaire vient, en fait, de sombrer dans un profond sommeil. Le Gardien devra alors encourager le reste du groupe à le suivre. Faites de beaux rêves.

Logistique de la drogue à rêver

Il devrait toujours y avoir suffisamment de drogue pour tous les investigateurs.

Ils la prendront certainement dans leur chambre d'hôtel ou dans le train, le matin suivant (ou, s'ils le désirent, à tout autre moment de la campagne). Le concepteur du scénario a construit celui-ci en pensant qu'ils s'en serviraient une fois dans l'Orient-Express ; car ils ne peuvent se permettre de manquer leur train, à l'aube, s'ils ne veulent pas être ennuyés par la police (peut-être très longtemps), mais ils doivent la prendre le plus tôt possible pour empêcher le duc de s'emparer du parchemin.

S'ils n'utilisent pas la drogue à bord du train, modifiez simplement la scène d'ouverture et la fin de leur aventure dans le rêve. C'est très simple. Autrement, suivez le scénario. S'ils s'endorment à Lausanne, ils se "réveillent" dans la Lausanne du Rêve à l'endroit même où ils se sont effondrés. Reportez-vous également à l'encadré "Concocter de la Drogue à Rêver", page 70.

Ni Savoir Onirique ni Rêver ne pourront être utilisées dans la Lausanne du Rêve, qui n'a aucun rapport avec les Contrées du Rêve. Les seules compétences qui peuvent bénéficier de cet épisode sont Art, Baratin, Discrétion, Écouter, Esquiver, Grimper, Lancer, Marchandage, Monter à Cheval, Nager, Occultisme, Persuasion, Pickpocket, Psychologie, Sauter, Se Cacher, Suivre une Piste et Trouver Objet Caché.

La Lausanne du Rêve

Les rêveurs se réveillent dans leur compartiment, dans la même position que celle qu'ils avaient quand ils ont pris la drogue, portant exactement les mêmes vêtements (pas de chance si c'était en pyjamas), et ayant emmené avec eux tout ce qu'ils tenaient en mains, à condition que la technologie impliquée ne soit pas postérieure à 1400 après J.-C.

Le compartiment a l'air d'être exactement tel qu'il y a un instant, mis à part le fait que la lumière est éteinte et les rideaux tirés. Une lumière blanche très vive filtre autour du store. On ne peut pas, quoi que l'on fasse, le relever.

Le train bouge très lentement. En sortant de leur compartiment, les personnages s'aperçoivent que tous les stores du couloir sont tirés, ainsi que ceux des autres cabines. Ils remarquent également que les portes des compartiments sont ouvertes, à l'exception d'une seule.

Cette dernière est en fait clouée, et une odeur de chair en décomposition la traverse - il s'agit de la cachette de Fenalik. Quelle que soit la force des investigateurs, ce battant ne bouge pas et, dès qu'ils essaient de le forcer, le convoi s'arrête. La porte à l'autre bout du wagon s'ouvre et une clarté brillante en éclaire l'intérieur.

En sortant du train, ils se retrouvent dans une sorte de terrain vague. Une lumière aveuglante le baigne, qui n'a aucune source repérable. Tout autour d'eux s'étend une plaine infinie couleur de la cendre. Une odeur amère, métallique flotte dans l'air, et le seul bruit qu'ils peuvent distinguer est celui de leur propre respiration. Au milieu de nulle part, à environ 30 mètres du train, il y a une porte. Étrangement, ils ont l'impression de l'avoir déjà vue. En s'en approchant, ils soulèvent tant de poussière qu'ils ne peuvent s'empêcher d'éternuer, ce qui s'avère très douloureux. Elle est ouverte.

Derrière la porte

Le battant ouvre sur l'atelier de la boutique de taxidermie de Wellington. Se retrouver là est tout d'abord assez rassurant, car il s'agit d'un endroit familier, mais, très vite, nos héros s'aperçoivent que ce n'est pas la même échoppe que celle qu'ils ont quittée, il y a à peine quelques heures. Ici, tout est plus archaïque. A la place de lampes électriques, par exemple, ce sont des torches enflammées qui sont accrochées aux murs.

La visite du reste de la maison permet aux explorateurs de découvrir que la porte de l'étage supérieur ne veut pas bouger et que les animaux de l'étalage ont été si mal traités que certains sont en train de pourrir.

Dans la rue, tout est à la fois pareil et différent. La Lausanne du Rêve est comme une version très noire de la ville réelle. Les gens sont aussi agités (ils ont toujours trop de travail pour pouvoir discuter avec les investigateurs), mais ils portent des costumes moyenâgeux. Le ciel est d'un pourpre profond, tel un crépuscule éternel. A la plupart des intersections de rues, on trouve des gibets dont beaucoup sont occupés. Où qu'ils aillent, les aventuriers comprennent toujours parfaitement le langage et l'écriture, bien que ce ne soit ni de anglais, ni du français, ni quoi que ce soit de reconnaissable.

Les Gardiens peuvent ajouter au tableau n'importe quelle horreur qu'ils estiment appropriée.

Des indices dans le rêve

Tout en se promenant, encore très étonnés de ce qui leur arrive mais déjà à la recherche de Wellington, les personnages font des rencontres annonçant les événements qui se passeront plus tard dans la campagne.

Premier événement

Une fissure béante interrompt la continuité d'une rue déserte. De cette fissure, sort un vent glacial qui gémit en descendant la rue. Nos héros ne peuvent pas remonter celle-ci car le vent les en empêche.

■ *Ceci est une référence à la bora, le vent glacial du chapitre de Trieste.*

Deuxième événement

Un groupe de personnes habillées de manière grotesque passe à côté des investigateurs. Ces gens portent masques et capuches et sont déguisés en Mort, en Ange, en Soldat du Moyen Âge, en Lion, en Turc, en Assassin, en Paysanne et en Paysan. Ce sont des flagellants, qui forment une procession à travers le chaos, et de leurs yeux de poupées en porcelaine bleutée coulent des larmes de sang, des larmes d'effroi. Ils chantent des liturgies en latin et laissent sur leur passage des effluves d'encens nauséabonds et une cacophonie de clochettes. Puis, lorsque les cloches produisent leur note la plus aiguë, le Lion déploie ses ailes et s'envole, suivi de près par le Soldat. Leurs larmes de sang tombent sur les investigateurs, brûlantes.

■ *Cette vision est une référence aux automates du chapitre de Venise. Un jet d'Histoire réussi permet de se souvenir que le Lion ailé est le symbole de Venise, une ville qui se rendit à un soldat, Napoléon, en 1797.*

Troisième événement

Une rue est littéralement couverte de fleurs et de bulbes qui exhalent un fort parfum sucré. Ce sont des fleurs d'ail. Un jet de Trouver Objet Caché réussi fait remarquer qu'il n'y a pas d'ombres en ce lieu.

■ *Ceci est une allusion à Fenalik. On en trouvera dans divers autres chapitres.*

Quatrième événement

Une vieille femme qui remue le contenu d'un énorme chaudron noir offre à dîner aux investigateurs. S'ils regardent à l'intérieur de la marmite, ils y voient des membres humains écorchés, se tordant de douleur et fumant légèrement : perte de 0/1 point de SAN.

■ *Ceci est une référence à Baba Yaga et au chapitre de Belgrade.*

Cinquième événement

Un magicien des rues exhibe un chapeau vide. Il y fait entrer tout d'abord son bras droit, puis son bras gauche, sa jambe droite et finalement sa jambe gauche. A chaque fois, le membre concerné disparaît. Finalement, l'homme tombe à terre, avec un éclat de rire hystérique, et demande aux spectateurs d'essayer de retrouver ses membres dans le couvre-chef. Personne ne se porte volontaire, et si un des investigateurs s'avance, il ne trouve rien au fond du chapeau.

■ *Comme cela leur sera révélé dans le chapitre de Constantinople, cet exploit fait référence à l'horrible destin du professeur Smith.*

Sixième événement

A une intersection où le silence est trop profond pour être naturel, les investigateurs sont témoins d'une étrange scène. Un échiquier géant a été dessiné sur les pavés et, de chaque côté du plateau, est posée une statue immobile ; l'une est blanche, l'autre noire - ce sont les joueurs. Elles sont de forme humaine, mais leur visage n'a pas de traits précis, et de plus, elles sont androgynes. Sur le plateau, des hommes et des femmes remplacent les pièces du jeu. Chacun porte un couteau. Ils commencent à se déplacer comme s'il s'agissait d'une partie d'échecs normale, mais dès qu'une pièce en prend une autre, la gagnante coupe la gorge de la perdante (ce qui entraîne une perte de SAN de 0/1 point). Le jeu s'accélère de plus en plus et, bientôt, le plateau est couvert de cadavres, le joueur noir dominant la partie. Après le dernier déplacement, qui lui donne la victoire, son adversaire se craquelle bruyamment et s'écroule. Puis, la statue noire tourne la tête vers les investigateurs et les dévisage avec irritation.

■ *La scène est en fait un résumé symbolique de la compétition entre Mehmet et Selim qui s'achève dans le chapitre de Constantinople.*

Septième événement

Au milieu d'un parc désert, se dresse une autre statue. Celle-ci est fort grande (TAI 20) et faite de grillage ainsi que de chiffons suspendus à ses fils de fer. En se rapprochant, les personnages remarquent que le grillage a été parfaitement modelé en une forme humaine et que les guenilles ne sont rien d'autre que des lambeaux de chair accrochés aux barbelés et aux crochets ; cette vision coûte 1/1D3 points de SAN.

De la tête, émerge le plus doux bruit qu'ils aient jamais entendu. Cela ressemble au chant d'un ange. C'est une voix d'une clarté parfaite qui leur remplit les yeux de larmes. Ils doivent s'enfuir du parc, en pleurant, avant que leur cœur ne se brise.

■ *Cet incident fait référence au chapitre de Milan.*

Pour qui sonne le glas

Ils marchent depuis quelque temps, quand une cloche résonne soudain au centre ville. Les gens interrompent tous ce qu'ils sont en train de faire et se hâtent vers la source du bruit. La marée humaine envahit bientôt la place de la Palud. En son milieu, se trouve une immense plate-forme sur laquelle se dressent trois silhouettes : une statue de bronze (celle de la cathédrale, la statue d'Otho de Grandson) ; un homme encapuchonné et vêtu d'une robe ; et Edgar Wellington, les mains enchaînées. L'homme encapuchonné lève les bras et la foule devient soudain très silencieuse. Puis, il se met à parler, d'une voix terriblement familière.

"Vous avez devant vous un prisonnier accusé de crimes terribles. Sa conduite a été criminelle en ce qu'il a gardé pour lui-même ce qui nous appartient et ceci en fait notre ennemi. C'est pourquoi il va être jugé devant nous." Alors, la silhouette retire sa capuche pour laisser apparaître la figure du duc.

"En tant que prince et protecteur de ce royaume, je me nomme représentant de la justice du bon peuple de Lausanne," annonce-t-il en ricanant, "et je veillerai à ce que ce coquin soit châtié comme il se doit." La foule devient alors folle, enragée, acclamant le prince et insultant Wellington. "Y a-t-il quelqu'un pour prendre la défense de ce criminel dans les débats ?" Un silence de mort s'abat soudain sur le parc.

Les investigateurs devraient se porter volontaires pour jouer le rôle d'avocats de la défense. S'ils ne le font pas, Edgar sera déclaré coupable.

S'ils veulent l'aider, ils doivent s'avancer sur la scène sous les regards hostiles et les sifflets de la foule. Les sourcils du prince se relèvent d'étonnement, il leur adresse un signe de reconnaissance et tente de feindre l'indifférence, mais un jet de Psychologie réussi leur fait clairement comprendre qu'il est furieux d'être ainsi entravé.

Il se tourne alors vers la foule et demande, "Y a-t-il quelqu'un parmi vous qui veuille s'offrir à la justice ?" Les premiers rangs se déchaînent tout d'un coup et se disputent son attention. Il désigne de la main la personne de son choix et le public s'abat sur l'élu pour le battre à mort. Des bruits terribles s'élèvent de la meute enragée, puis finalement, un d'entre eux sort de la cohue et s'avance, la peau sanglante du volontaire à la main. Cette vision coûte 2/1D6 +1 points de SAN.

Le prince accepte la peau avec un sourire et en drape la statue en murmurant tout bas des mots incompréhensibles. Soudain, le sinistre trophée semble se fondre au bronze, qui se met à respirer. Ses yeux s'ouvrent sur un regard vitreux. Le prince lui dit alors : "Tu es notre veilleur. Tu devras décider de la culpabilité ou de l'innocence de l'accusé à la fin des débats."

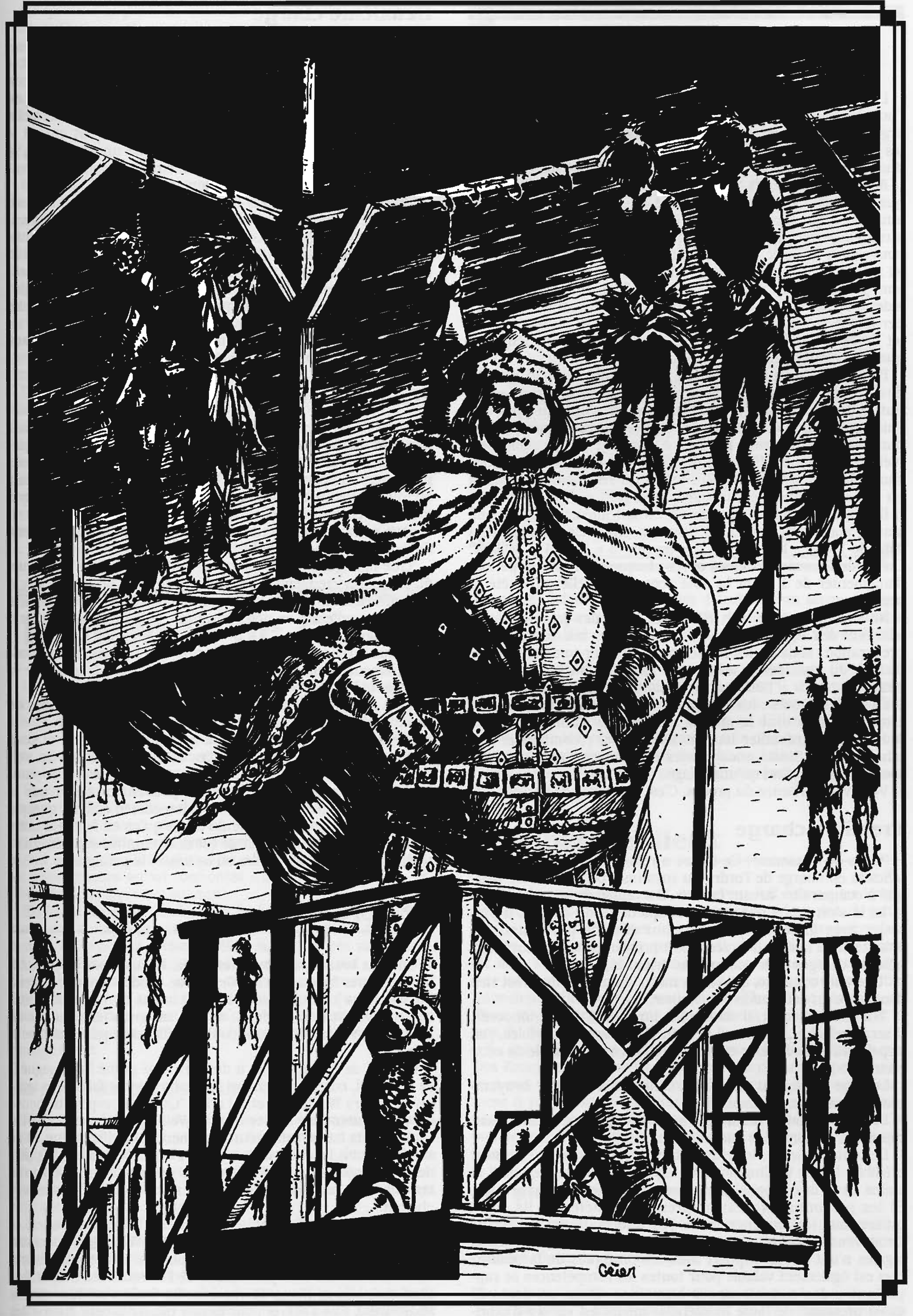
Un rapide entretien

Jusque-là, Wellington n'a pas prononcé un seul mot. Il fixe le sol, tremblant de tout son corps. Le prince accorde en toute magnanimité le droit aux investigateurs de parler avec l'accusé avant que le procès ne commence.

Il leur dit qu'il est arrivé quelques heures plus tôt, dans le seul but de récupérer le parchemin qu'il avait caché ici. Alors qu'il se reposait un moment dans sa chambre, le prince a fait irruption et l'a traîné hors de chez lui. Il ignore pour quelle raison on le juge et pourquoi son ami s'est retourné contre lui.

Wellington ne sait pas non plus que dans le monde réel son corps est mort, et si les aventuriers le lui disent, il ne les croit pas.

Sa Santé Mentale est dangereusement basse. Il ne peut leur être d'aucune aide et la seule chose dont il soit capable, c'est de les supplier de le sauver. "Je vous donnerai le parchemin, je vous le promets. Le prince a dit que dans tous les cas, il me torturerait, que je le lui remette ou pas."



Le prince Puzzle

Le procès

Le prince s'éclaircit la voix, puis annonce solennellement l'ouverture du procès. Les débats tournent autour des trois arguments avancés par lui. Après l'énoncé de chacun d'eux, les investigateurs ont la possibilité de réfuter ses dires, et de donner leur propre version. Le verdict du juge suivra.

Au cours des débats, le Gardien doit se montrer aussi souple que possible. Ce procès a lieu dans une cité où règne la folie, ainsi n'y a-t-il pas de règles. Les aventuriers peuvent parler aussi longtemps qu'ils le désirent et dire tout ce qu'ils pensent pouvoir servir la défense d'Edgar. Les arguments mentionnés ici ne seront pas forcément les leurs. Si l'une des accusations leur paraît difficile à réfuter, un jet d'Idée réussi pourra les aider à repartir. Laissez les joueurs se prendre au jeu et incarner leur personnage aussi ardemment qu'ils le souhaitent. Un jet de Persuasion réussi accroîtra, éventuellement, leur éloquence, ce qui ne nuira en aucun cas à leur discours.

Bien que sa position soit assez inconfortable, le Gardien doit être à la fois avocat général et juge. Les investigateurs seront naturellement très curieux d'en découvrir un peu plus sur l'hideux juge qui se contente de respirer fort bruyamment pendant toute la durée du procès, ne donnant aucun signe permettant de dire qu'il entend ce qui se dit. Ils se demanderont sans doute s'il s'agit bien d'un magistrat relativement honnête ou une simple marionnette magique du prince.

Ils ont de la chance, ce juge est en fait impartial - c'est une statue, après tout. Il note les discours, chaque argument recevant de 1 et 4 ; 1 = pauvre, 2 = moyen, 3 = bon, 4 = brillant. Un jet de Persuasion réussi après chaque intervention permet d'augmenter de 1 point la note accordée, quelle qu'ait été la prestation.

Ne soyez pas trop dur. N'attendez pas des joueurs qu'ils avancent des arguments irréfutables ; ils font cet exercice sans préparation. Mais ne les laissez pas employer une solution de facilité, du style rester assis sans rien dire ou seulement de temps en temps : "Bon, on peut refaire un jet de Persuasion ?" Il s'agit d'un procès : les choses doivent être difficiles, mais pas trop pour que tout le monde continue à s'amuser. Si les joueurs font travailler leur matière grise, récompensez-les, n'hésitez pas. Sinon, vous pouvez les écraser - pas à proprement parler, ce n'est qu'une image.

Voici venue l'heure du procès. C'est au prince de parler.

Première charge

"Gens de Lausanne ! Ce traître a refusé de coopérer avec les officiers en charge de l'ordre du royaume. Lorsqu'il a été assigné à comparaître devant la cour, il a refusé de se soumettre à la loi et s'est mis à donner des coups de pieds, à crier, à protester avec force, ce qui a eu pour effet de provoquer une émeute dans la rue. Il a créé moult problèmes aux malheureux officiers chargés de le conduire au tribunal.

"Une telle conduite, qui vise à miner mon autorité, n'est rien d'autre qu'un défi à mon bon vouloir.

"S'il était innocent, il serait plus humble. S'il était innocent, il serait relâché... comme il se doit. Ma loi ayant été violée, j'en appelle au veilleur pour qu'il déclare l'accusé coupable de cette charge."

Le juge ne répond pas, mais continue à respirer bruyamment, comme un asthmatique.

Le prince tend la main vers les investigateurs. S'ils veulent répondre, ils doivent le faire maintenant.

De toute évidence, le refus d'obtempérer invoqué n'est guère crédible. Edgar Wellington a été agressé dans son sommeil et traîné dans la rue sans même comprendre ce qui lui arrivait. Si les personnages veulent prendre sa défense, ils n'ont qu'argumenter en fonction de ces informations. Un jet de Droit, réussi ou non, est inutile car ce procès et les références légales n'ont aucun rapport avec les pratiques de la réalité ; ceci est également valable pour toutes les compétences se rapportant à des connaissances humaines. Dans un contexte aussi pressant, de toute manière, le mieux est encore d'exprimer ses sentiments.

Deuxième charge

"Gens de Lausanne ! L'accusé est un étranger, et cela, ses défenseurs si intelligents qu'ils soient ne pourront le nier. Cet homme est anglais, ce qui suffit à prouver sa culpabilité. Nous qui sommes de Lausanne, nous sommes fiers de la pureté de notre sang ; elle est notre force et notre gloire car elle nous permet de nous sentir unis en poursuivant le but qui est le mien. Sa présence parmi nous est comme un cancer qui se développe et attire d'autres corps ennemis." Il montre les aventuriers. "Il faut que nous décapitions ce cancer !"

Malgré les acclamations de la foule, l'accusation du prince est si ridicule qu'on peut le débouter de nombreuses manières. Si les personnages font remarquer que des Esseintes, lui-même, est un étranger, il clamera qu'il a toujours vécu ici, à la Lausanne du Rêve. Il ne niera cependant pas que la Suisse a d'abord été occupée par les Celtes helvètes venus à Lausanne, puis les Romains, les Bourguignons et, enfin, le Saint Empire Romain, mais il se refusera à reconnaître cette Suisse. Il ne veut s'occuper que de lui-même et de son royaume. Le joueur peut, en outre, parler de la gratuité du racisme, etc.

Troisième charge

"Gens de Lausanne ! Nous accusons le traître qui est devant nous de disposer de connaissances interdites. Qui sait quel secret peut bien cacher un étranger ? - car il en cache. Le coupable qui comparaît aujourd'hui devant nous ne cherchait qu'une chose en entrant dans notre pays avec un objet que moi seul, en tant que détenteur du pouvoir, puis posséder : il voulait nous abuser, poursuivre ses propres buts et non ceux du prince ou de son peuple.

"Que manigance-t-il ? Pourquoi tant de mystères ? Pourquoi dissimuler vicieusement ce qui me revient de droit ? Il y a quelque ruse là-dessous. Cet homme doit être puni, car il a caché le parchemin en notre royaume, telle une fissure prête à s'ouvrir sous nos pas.

"M'eut-il rendu l'objet que j'aurais des raisons de me montrer clément. Mais il persiste dans sa traîtrise ! Il se moque et méprise le bon vouloir de votre suzerain !

"J'en appelle à notre veilleur. Qu'il examine les crimes de l'accusé et qu'il le déclare coupable de ces fautes !"

Après son discours, le prince a l'air fort satisfait, et pour cause : il ne peut que gagner. Les investigateurs doivent s'en tenir à leurs propres convictions concernant la liberté de parole afin de réfuter cette charge. Ils peuvent protester que la connaissance en soi ne peut être considérée comme quelque chose de dangereux et que seul l'usage qu'on en fait peut nuire à autrui. Cette dernière charge est une tentative supplémentaire du prince pour apprendre où se trouve le parchemin.

Le verdict

Une fois tous les discours terminés, le juge reste là, immobile, à respirer bruyamment. Ce qui se produit ensuite dépend du score des joueurs. S'ils totalisent moins de 7 points, la statue se lève un bras raide et, de son moignon (elle n'a pas de mains, souvenez-vous) dont coule un filet de liquide, montre le prince.

Celui-ci se met à rire et à danser. "J'ai gagné ! J'ai gagné !" se réjouit-il, comme un enfant. La foule devient folle. Il se tourne alors vers Wellington et lui crie : "Où est-il, espèce de bouse de vache pleureuse ?" ; ce à quoi Wellington répond : "Je l'ai caché." Puis les investigateurs commencent à disparaître, et ils se réveillent à l'endroit même où ils s'étaient endormis. Ils perdent 1D6 points de SAN chacun en prenant conscience qu'ils ont échoué à sauver Edgar et qu'ils n'ont pas non plus le parchemin.

S'ils obtiennent 7 ou plus, le juge tend le bras vers eux. Les chaînes qui retenaient prisonnier Edgar Wellington disparaissent, puisque ses avocats ont triomphé. Le prince, visiblement en colère, fait les cent pas autour de l'estrade. Les aventuriers sont maintenant libres de repartir. La foule s'est tue, comme abasourdie. Elle s'écarte pour laisser passer le petit groupe des vainqueurs.

En quittant le parc, ils entendent des Esseintes s'écrier : "Aujourd'hui, on n'a jugé qu'une partie des crimes commis. Qu'en est-il des étrangers qui ont défendu l'accusé ? Qu'en est-il de leur conspiration ? Qu'on les retrouve et qu'on me les amène !" La foule gronde en réponse à son appel. Les personnages feraient mieux de prendre leurs jambes à leur cou. La ville entière est maintenant sur leurs talons.

L'évasion

Edgar Wellington leur avoue que le parchemin est caché dans sa boutique. Derrière eux, ils entendent le brouhaha de la meute qui les poursuit. A l'intérieur du magasin, leur guide se fraye un chemin jusqu'au corps d'un ours empaillé, lui ouvre la poitrine et en extrait de grosses poignées de papier. Au dehors, les gens s'attroupent ; ils tambourinent à la porte. Edgar finit par retrouver le vrai parchemin. Le martèlement sur le battant se fait de plus en plus puissant, et le bois commence à éclater autour des charnières. Edgar serre son bien contre lui. Pas question qu'il l'abandonne ! Puis il suit les investigateurs par la porte de derrière, alors que celle de l'entrée finit par céder.

De retour dans la plaine infinie, ils voient que le train se met maintenant à avancer dans la direction opposée. S'ils courent, ils le rattraperont. Ils y montent au moment même où les premiers poursuivants passent la porte de derrière de la boutique en se protégeant les yeux de la lumière qui les éblouit.

La foule talonne le convoi, elle réussit presque à le rattraper tout d'abord, puis, comme il prend de la vitesse, elle est contrainte de renoncer. A bord, Wellington et les investigateurs sont attirés vers leurs compartiments sans pouvoir résister. Et là, ils tombent dans un profond sommeil.

Un court extrait du Parchemin de la Tête

... J'ai vu des puissances qui ne se montrent que la nuit et gravent la peur dans l'âme des adorateurs de faux dieux. Je sais qui Il est et je Le vénère. L'Écorché m'a parlé. Il a murmuré des mots secrets qui se sont inscrits jusqu'au plus profond de mon cœur et, à présent, je sais ce que je dois faire. Je L'ai vu, Lui, dans mes visions, et Il est tout ce que mon Maître m'avait dit qu'Il était. Dans mes rêves, j'ai vu Sa perfection qui enjambait les ruines des grandes villes. Les rois et les pays sont tombés sous Sa coupe. Même les dieux doivent se soumettre à Lui. J'ai su, la première fois que je L'ai aperçu, qu'il recelait un immense pouvoir. Un pouvoir qui pourrait asservir le monde. Il brillait comme les perles les plus fines. Il s'est éveillé le jour où j'ai fait fouetter à mort un chenapan venu pour me voler mon trésor. Cette nuit-là, Il m'a rendu visite pour la première fois et m'a dit ce que je devais faire. Je me suis mis à méditer sur Sa gloire. Que tous vénèrent Celui Qui n'a plus de Peau. J'ai accompli les dix-sept rites de dévotion et L'ai ouvert pour la première fois. En caressant Sa surface intérieure, douce et lisse, j'ai eu l'impression de toucher la peau d'un bébé venant de naître. J'ai offert quatre enfants en sacrifice à mon Maître. Puis, je L'ai utilisé pour la première fois. Dans Sa grande sagesse, le Maître de la Chair à Nu L'avait fait à ma taille. En toute modestie, il m'a bien semblé qu'Il était à mon image. Béni soit l'Élu de l'Écorché. J'ai fait très attention à Le garder intact. Il est la pureté même et ne doit pas être souillé."

Aide de jeu n° 12

Le monde de l'éveil

Les personnages se réveillent à bord de l'Orient-Express, près du Parchemin de la Tête. La traduction anglaise, qui est glissée à l'intérieur, et les deux rouleaux sont serrés dans la main de leur propriétaire. Celui-ci n'est maintenant plus qu'un rêve ; il disparaîtra dès que ses compagnons le laisseront seul dans le compartiment ou que lui-même voudra le quitter.

Dans ce cas, le voir comprendre qu'il s'évanouit pour toujours coûte 0/1D3 points de SAN à tous ceux qui assistent à la scène, rendue encore plus dramatique par le gémissement de détresse du malheureux, qui durera le temps que le Gardien jugera approprié. Wellington sera alors vraiment mort ; mais les investigateurs seront confrontés à des choses bien plus terribles dans les jours qui suivront.

En jetant un coup d'œil par la fenêtre ou en regardant leur montre, ils s'aperçoivent qu'ils ont dormi plus de quatre heures. Ils devraient arriver à Milan un peu après midi. Insistez sur le fait qu'ils sont affamés et morts de soif ; qu'ils ne désirent qu'une chose, courir au wagon-restaurant - pour déjeuner, s'ils ont pris la drogue juste après être montés à bord du train, à Lausanne. Ils n'ont certainement plus besoin de dormir et le compartiment est encore plus étroit, avec leur étrange invité.

Au sujet du parchemin

Malgré leur faim, ils pourraient avoir envie de jeter un coup d'œil au parchemin, et peut-être de l'examiner en présence d'Edgar Wellington - qui, dans la conversation, leur donnera sans doute certaines des informations que vous trouverez plus loin. Ce qu'ils découvrent et comprennent par eux-mêmes est expliqué dans l'aide de jeu n° 12.

Le parchemin de Wellington est le Parchemin de la Tête. Il est accompagné d'une traduction en anglais - Edgar ne comprend pas l'arabe et s'en était donc fait faire une.

Il s'agit du testament incompréhensible d'un fou.

Lire la transcription prend 10 heures, coûte 1D4 points de SAN, mais augmente la compétence en Mythe de Cthulhu de 2 %. Si l'on veut comprendre le parchemin écrit par Sedefkar lui-même, il faut réussir un jet d'Arabe et un autre de Turc Ancien, puis passer 40 heures à le déchiffrer, ce qui entraîne une perte de 1D6 +1 points de SAN et un gain de 5 % en Mythe de Cthulhu.

L'auteur du document se nommait Sedefkar l'Osmanli. D'après la description qu'il fait de sa ville, il vivait au Moyen Age, dans la ville de Constantinople. A un moment, il fait allusion aux "destructeurs blancs", et un jet d'Histoire réussi permet de dater son récit : il remonte à très peu de temps avant la quatrième croisade, au début du 13ème siècle.

Une version papier de ce parchemin est fournie en document encarté.

Un repas périlleux

Dans le wagon-restaurant, le serveur fait asseoir les investigateurs à une table vide. Ils s'installent dans les élégants fauteuils à haut dossier et profitent pour la première fois depuis des années, leur semble-t-il, du confort et du calme du lieu. Pendant qu'ils attendent leur entrée, ils entendent une conversation à la table à côté. Le serveur demande, "Monsieur déjeunera-t-il seul, aujourd'hui ?" La réponse est "Non, je pense que je vais me joindre à mes amis." C'est la voix du duc.

Le serveur lui met alors un couvert près des personnages. Des Esseintes leur sourit gentiment, en posant sa petite valise à ses pieds. "Messieurs, veuillez excuser mon empressement à parler de ce que vous savez. Je veux ce parchemin. Si vous refusez de me le donner, je vous détruirai. Je n'ai pas de temps à perdre et je veux donc une réponse immédiatement."

Les plans du duc sont déjoués

Le duc, en imaginant qu'ils sont coincés, agit avec autant d'arrogance que le prince. Ses exigences peuvent entraîner diverses réponses et situations.

- Les investigateurs l'attaquent, ce qui n'est pas une très bonne idée, à moins qu'ils n'aient de très grands pouvoirs magiques. Un combat dans l'étroit wagon-restaurant

Résumé du contenu du parchemin

Ce parchemin a été écrit par Sedefkar l'Osmanli, qui y fait allusion à une de ses possessions, le Simulacre de Sedefkar. Dans ce document, Sedefkar, prévoyant qu'il allait bientôt perdre l'objet, en faisait l'éloge et expliquait qu'il en laisserait une trace dans les cinq parchemins qu'il lui consacrait.

Celui-là est le premier des cinq. On le nomme Parchemin de la Tête, car il renferme les pensées et l'histoire de Sedefkar. Les quatre autres sont le Parchemin du Ventre, qui concerne les dévotions à un certain Écorché ; le Parchemin des Jambes, une série de sortilèges pouvant affecter le corps et qui étaient, en fait, les fondements du pouvoir de Sedefkar ; le Parchemin du Bras Droit, un descriptif du rituel qui réveille la statue et donne sa force de vie à Sedefkar et son pouvoir ; et le Parchemin du Bras Gauche, qui contient un rituel destiné à contrebalancer cette puissance et nécessite un sacrifice.

Ce document est le fruit de l'esprit d'un homme à moitié fou, au discours fort décousu. L'auteur n'y relate pas les événements dans un quelconque ordre, ce qui le rend difficile à suivre. Les descriptions les plus détaillées concernent les tortures et le dépeçage des êtres humains.

entraînera forcément la mort d'innocents passagers mais pas nécessairement celle du duc, car les armes classiques n'ont aucun effet sur lui et les armes à feu ne le blessent que très légèrement. Seules les armes enchantées lui infligent des dommages normaux.

- S'ils l'affrontent, le duc fait de son mieux pour les mettre en mauvaise posture, en se défendant sans commettre lui-même aucune violence. Il les fera ensuite (si possible) arrêter pour l'avoir attaqué et les accusera du meurtre des Wellington à Lausanne.

Malgré les preuves, bien plus accablantes pour lui que pour nos héros, les semaines que ceux-ci passeront peut-être dans les prisons suisses pourraient leur coûter quelques points de Santé Mentale. Le duc, quant à lui, se réfugierait alors dans son royaume privé, pour ne réapparaître que dans l'avant-dernier scénario de cette campagne.

- S'ils lui donnent le véritable parchemin, les aventuriers perdent une pièce vitale concernant le Simulacre ; à moins qu'ils en gardent la traduction, qui est suffisante pour leurs besoins.

- S'ils lui donnent le faux parchemin, il l'accepte, car il n'a aucune idée de ce à quoi peut ressembler le vrai et que, de plus, il ignore l'existence d'une contrefaçon - un jet d'Idée réussi peut y faire penser ses adversaires.



"Mais qu'a-t-il donc fait de notre chaise ?"

- S'ils décident de ne lui donner aucun des deux, il pourrait bien revenir à sa table, puis Flétrir un ou deux aventuriers, afin de suffisamment effrayer les autres pour qu'ils deviennent dociles.

- A moins que, là encore, il ne prétende qu'ils sont impliqués dans le meurtre des Wellington et les fasse arrêter. Maximillian Von Wurtheim soutiendra certainement sa déposition, même s'il est possible que la police de Lausanne ne prête qu'une oreille fort distraite à ces citoyens de réputation douteuse, au gré du Gardien.

Nouveaux sorts

Concocter de la Drogue à Rêver

Ce sort permet au magicien de créer une drogue qui facilite l'entrée dans un monde de rêve. Le simple fait de lancer ce sort et de préparer la substance prend 5 heures et coûte 2 points de Santé Mentale et 4 de Magie. Chaque dose supplémentaire, après la première, coûte 1 point de Magie supplémentaire ; soit, par exemple, pour concocter 5 doses, une dépense totale de 6 points de Magie.

Toute personne absorbant une de ces doses tombe immédiatement dans un profond sommeil et ce pour environ 4 heures ; mais le rêve peut lui paraître faire quelques minutes comme des heures, et les souvenirs n'en sont pas forcément précis. Plus important, tous ceux qui boivent de la drogue à rêver d'une même préparation, alors qu'ils sont ensemble, sont également réunis dans le songe.

Suivant l'origine et la proportion d'ingrédients, le lanceur du sort peut choisir pour entrer dans le rêve un lieu spécifique que l'on retrouve dans le monde réel, comme une ville particulière, ou en tout autre point de l'univers pourvu qu'il soit précis.

La création de cette potion demande une très grande variété d'herbes, certaines communes, d'autres plus mystiques et rares. Le résultat final est un liquide marron qui agit comme un narcotique léger, détendant l'utilisateur et harmonisant son esprit avec le monde des rêves.

Cette substance ne concerne pas les Contrées du Rêve de la Terre et ne peut, en aucun cas, être utilisée pour s'y rendre, sauf par accident.

Enchanter la Chair

Permet au magicien de conserver et d'ensorceler 1 point de TAI de la peau et de la chair d'une victime. Le morceau doit être découpé grâce à un couteau enchanté et immédiatement après cela, le sortilège lancé. Cela prend 5 minutes et coûte 10 points de Magie et 2D4 points de SAN. La chair ainsi enchantée est à présent immunisée contre toutes sortes de dommages (les armes à feu infligeant, tout de même, des dommages minimum ; les armes enchantées, des dommages normaux). De plus, elle vieillit à la place du lanceur du sort, lui donnant un an de plus à vivre.

Toutefois, à moins qu'on ne lui applique Greffer la Chair, la chair perd ces caractéristiques après POU de la victime x 2 semaines et redevient alors parfaitement normale. Si elle est greffée, en revanche, elle conserve indéfiniment sa magie.

Il faut 10 à 11 morceaux de chair pour recouvrir entièrement le corps d'un humain de taille moyenne.

Cette variante obscène du sortilège mieux connu Enchanter un Objet fut créée par le duc lui-même, qui combina les enseignements de l'Écorché avec d'autres sortilèges du Mythe. Selim tuerait des Esseintes pour l'obtenir, s'il savait qu'elle existe. Seul le duc la possède.

Greffer la Chair

Ce sort permet au magicien de greffer un morceau de chair enchantée à son propre corps ainsi que de rendre cette chair et son effet protecteur éternels. Son lancement coûte 10 points de Magie et 2D6 points de SAN. Le rituel est très long. Il nécessite 2 heures de chants et de prières. Le sorcier doit, au préalable, retirer de son propre corps un morceau de chair de la taille de celui à venir (ce qui lui ôte 1D4 Points de Vie) afin de pouvoir le remplacer par le greffon. Une fois celui-ci posé, ses propriétés sont acquises à son porteur.

Si les investigateurs lui proposent l'un ou l'autre des parchemins, il le prend sans broncher - ils ont tous les deux l'air vrai. Il consulte ensuite son horaire de l'Orient-Express. "Bien, je vois que nous avons presque dépassé les limites. Je vais vous quitter maintenant."

Il ouvre sa valise et en sort une longue corde ordinaire en crin de cheval tressé, étrange seulement à cause du fait qu'elle forme un immense cercle parfait. Après avoir murmuré quelques mots, il reprend son bagage, lance le cercle de corde au-dessus de sa tête, d'un geste pour le moins mystérieux, et le laisse retomber autour de lui. A cet instant, des Esseintes, la chaise sur laquelle il est installé et la corde disparaissent.

Cela se produit si soudainement que la plupart des passagers venus dîner, ne s'en aperçoivent pas. Le serveur lui, a remarqué l'événement, mais reste parfaitement calme. "Voyons, Messieurs," reproche-t-il aux aventuriers, "Qu'a-t-il fait de notre chaise ?"

Le duc, ainsi que le prince Puzzle, ont un rôle à jouer dans l'avant-dernière aventure, "Train bleu, nuit noire."

Conclusion

Si les investigateurs ont réussi à récupérer le parchemin, ils récupèrent 1D6 points de SAN. S'ils tuent le duc, ils en gagnent 1D8 supplémentaires pour avoir éliminé ce monstre. Enfin, si, d'une manière ou d'une autre, ils parviennent à sauver un des Wellington ou même les deux, accordez-leur en 1D4 points de plus.

Par contre, dans la mesure où ils n'ont passé que très peu de temps conscients dans le train, et qu'ils ont très peu profité de son confort, ils ne regagnent aucun point de SAN lors de ce voyage.

L'influence maléfique du Bras Gauche continue de s'exercer, pénalisant leurs jets d'Idée, de Connaissance et de Chance de 5 %.

Caractéristiques

EDGAR WELLINGTON, 35 ans, occultiste

FOR 12 CON 10 TAI 14 INT 15 POU 13
DEX 15 APP 11 ÉDU 15 SAN 38 PdV 12

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune ; s'il est attaqué, il ne se défendra pas.

Compétences : Allemand 45 %, Comptabilité 60 %, Crédit 45 %, Français 65 %, Marchandage 40 %, Mythe de Cthulhu 7 %, Occultisme 40 %, Psychologie 15 %.

WILLIAM WELLINGTON, 28 ans, taxidermiste

FOR 10 CON 9 TAI 13 INT 9 POU 14
DEX 14 APP 6 ÉDU 12 SAN 23 PdV 11

Bonus aux dommages : +0

Armes : Coup de poing* 65 %, dommages 1D3
** S'il est attaqué, toutes ses frustrations remonteront à la surface et il se battra comme un dément, jusqu'à ce qu'il s'écroule d'épuisement.*

Compétences : Regarder Fixement 100 %, Taxidermie 85 %.

MAXIMILLIAN von WURTHEIM, 26 ans, escroc

FOR 12 CON 13 TAI 16 INT 14 POU 15
DEX 14 APP 18 ÉDU 11 SAN 75 PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de poing 75 %, dommages 1D3 +1D4

Compétences : Allemand 70 %, Anglais 60 %, Baratin 80 %, Crédit 40 %, Français 50 %, Persuasion 70 %.

DUC JEAN FLORESSAS des ESSEINTES, 90 ans, duc/prince Puzzle

FOR 12 CON 14 TAI 15 INT 18 POU 19
DEX 13 APP 15 (2) ÉDU 20 SAN 0 PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Couteau 75 %, dommages 1D6 +1D4
Canne-épée 70 %, dommages 1D6 +2 +1D4

Armure : Son corps est enchanté. Les attaques de lutte et d'armes normales glissent sur sa peau sans lui causer le moindre dommage. Les balles qui l'atteignent ne le blessent que superficiellement. Les armes enchantées sont les seules à fonctionner normalement contre lui. Sa tête est toutefois vulnérable - toute attaque dont le jet de dé donne un résultat inférieur d'au moins 10 % à son score maximal de réussite lui cause des dommages normaux à cet endroit, et ce, quelle que soit l'arme utilisée.

Compétences : Allemand 80 %, Anglais 70 %, Baratin 78 %, Crédit* 90 %, Discrétion 45 %, Esquiver 40 %, Français 90 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Occultisme 75 %, Persuasion 55 %, Rêver 80 %, Se Cacher 50 %.
** La police de plusieurs grandes villes le suspecte d'être l'auteur de nombreux crimes, mais sans pouvoir le prouver.*

Sortilèges : Animer la Chair**, Annulation de Transfert**, Concocter de la Drogue à Rêver*, Contrôler la Chair**, Dissoudre la Chair**, Dominer, Enchanter la Chair*, Enchanter un Couteau, Enchanter un Objet, Flétrissement, Greffer la Chair*, Mêler la Chair**, le Signe de Voor.
** Nouveaux sortilèges figurant page 70.*
*** Nouveaux sortilèges figurant page 161-162.*

Perte de SAN : Toute personne qui a vu le corps du prince dénudé, perd 2/1D6 +1 points de SAN.

UNE PARTIE DE LA FOULE, dans la Lausanne des Rêves

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de poing 55 %, dommages 1D3 +1D4
Gourdin 45 %, dommages 1D6 +1D3
Couteau 45 %, dommages 1D4 +2 +1D4

	FOR	CON	TAI	INT	DEX	POU	PdV
N° 1	13	12	14	13	15	11	13
N° 2	13	12	12	11	14	11	1
N° 3	12	13	13	10	13	13	13
N° 4	15	11	11	10	12	11	11
N° 5	14	13	11	9	10	10	12
N° 6	13	10	12	10	9	12	11





VII. Milan

Note à note

Où les investigateurs apprennent que l'ombre s'est étendue sur toute cette cité vibrante, et où ils réussissent à localiser le Torse lors d'une nuit à l'opéra fort peu amusante.

par Bernard Caleo

Pendant que les aventuriers sont plongés dans un profond sommeil, la neige s'est amoncelée et empêche le train de passer à Brigue, au nord du tunnel du Simplon. Une fois les rails déblayés, l'Orient-Express atteindra Milan avec une demi-heure de retard, à une heure de l'après-midi.

Considérations relatives au scénario

Cette aventure présuppose que les investigateurs arrivent à Milan au moins un jour après la diva Caterina Cavollaro. Leur visite à Lausanne a entraîné ce délai. La première de "Aïda", pour laquelle ils ont des places réservées, a lieu le lendemain soir.

S'ils ne sont pas passés par Lausanne et qu'ils sont dans le même train que Caterina, le Gardien orchestrera l'enlèvement de celle-ci juste sous leur nez. S'ils sont retenus à Lausanne et arrivent alors qu'on a annoncé que "Aïda" était annulé, reportez la première jusqu'à ce qu'ils soient là : cela ne gênera personne. La direction de l'opéra repoussera certainement la première dans l'espoir de voir réapparaître la signorina Cavollaro.

Les Frères de la Chair

A moins que le duc n'ait déjà abordé le sujet, ce chapitre devrait être la première occasion pour les aventuriers d'entendre parler des Frères de la Chair. Aucune rencontre spécifique n'amène cette mention - peut-être un malheureux prisonnier hurlera-t-il soudain ces mots, à moins que les voyageurs ne les entendent par hasard. Continuez, ensuite, à les faire retentir, pour les rendre de plus en plus dramatiques : les joueurs ont le droit de savoir qu'ils auront bientôt affaire à une organisation de fous dangereux dont le professeur Smith avait à peine eu le temps de leur murmurer le nom, à Londres.

Informations réservées au Gardien

Caterina Cavollaro est enlevée dans le chapitre de Milan par des Frères de la Chair. A leur tête, un homme d'un certain âge, totalement décharné, Arturo Faccia.

Faccia a rencontré Selim Makryat lors d'un voyage d'affaires en Turquie en 1906, puis, de retour à Milan, il a élevé un groupe de Frères au rang de riches hommes d'affaires et de politiciens. Faccia était propriétaire de plusieurs usines de la banlieue milanaise, à présent dirigées par d'autres Frères qui exploitent à l'extrême de malheureux ouvriers.

Faccia est littéralement obsédé par le pouvoir que concentrerait le Simulacre de Sedefkar s'il était retrouvé et assemblé, et dans ce but, il a fait tout son possible pour localiser la pièce supposée se trouver à Milan - de nombreux mystiques lui ont affirmé qu'un des morceaux de la statue a été, est ou sera, quelque part dans la ville. La persistance de ces vagues rumeurs a, malgré tout, intrigué sa fantaisie et renforcé son idée fixe, si bien qu'il a passé des années à rechercher l'objet de sa convoitise.

En prenant inexorablement de l'âge, il en est venu à croire une des superstitions de la région, selon laquelle chanter un air en même temps que l'artiste occupant la scène de la Scala, suffit pour voir exhausser son voeu le plus cher. Dans sa folie, il s'est mis à croire que le Simulacre contient le secret de l'immortalité et que ce conte relatif à la Scala en est la clef. Pour accroître encore ses chances, il a également volé la merveilleuse voix de Caterina Cavollaro en utilisant le sortilège Transfert d'Organe.

(Les Frères font d'ordinaire l'échange de poumons, de foies, de reins, etc. - interventions chirurgicales irréalisables dans les années 20. Ce sont ces transplants qui ont permis à Faccia de survivre et de convertir certains hommes qui, sinon, se seraient moqués de lui. C'est aussi pourquoi le chapitre de Milan est essentiellement peuplé de gens à la cinquantaine fortunée, dont les généreuses contributions financent ses écœurantes activités.)

Après son enlèvement, la signorina Cavollaro a été conduite dans un entrepôt, à la sortie de la ville, et c'est là que Faccia lui a jeté Contrôler la Peau, afin de la rendre méconnaissable par de nombreuses rides et un air complètement hagard. Puis, il a lancé un autre sort, Transfert d'Organe, pour échanger avec elle poumons et cordes vocales. Il n'a gardé la jeune femme en vie que pour pouvoir récupérer sa propre voix après l'expérience.

Une fois atteinte par les deux sorts, la malheureuse s'est retrouvée privée à la fois de sa beauté et de sa voix si prisée. Le choc l'a laissée provisoirement folle et amnésique.

Pour tester ses nouvelles capacités, Faccia a commencé à s'entraîner la nuit, dans les rues désertes, où l'écho produit des sons fantastiques. Lui aussi a des billets d'entrée pour la première de "Aïda", où il chantera l'air avec la voix originale de la star, en même temps que la doublure.

Faccia est protégé des curiosités indiscrètes par sa réputation d'homme d'affaires à succès. Un de ses gardes du corps, Benito Andriani, n'est cependant pas un Frère de la Chair et ne sait rien de ses liens avec le culte. Andriani aura pour fonction d'avertir les investigateurs s'ils interfèrent avec les plans de Faccia. Ce qui est incroyable, c'est que ce dernier n'a guère pensé à la réaction que pourrait avoir Benito devant sa voix de femme.

Informations destinées aux investigateurs

Le passage entre la campagne agricole et la zone urbaine peut être observé par la fenêtre du wagon-restaurant. Avec la multiplication des immeubles, le ciel perd sa belle teinte bleutée, claire et profonde, que l'on ne trouve qu'à la montagne.

Une couverture blanche recouvre tout. On distingue à peine les grandes rues de la ville industrielle, plongée dans le brouillard et les fumées. Quelques touches de verdure apparaissent parfois, puis disparaissent soudain - ce sont les parcs dispersés dans la banlieue milanaise. Puis, l'Orient-Express entre en gare, à la Stazione Centrale.

Une ville en crise

On a l'impression qu'une bombe a explosé dans la gare. Il y a des monceaux de gravats un peu partout, une poussière grise forme linceul. Le train s'arrête finalement, expirant sa dernière bouffée de vapeur, et brusquement, tout devient très calme. Il n'y a personne sur le quai : la gare est incroyablement vide. Mais juste au moment où ils commencent à se demander si Milan n'est pas devenue une ville-fantôme, les voyageurs voient deux porteurs à moitié endormis surgir de nulle part avec des chariots à bagages, puis des groupes de gens mornes venus accueillir, d'avantage par obligation que par plaisir, leurs parents ou amis.

Si on lui pose la question, l'un des porteurs explique que le nouveau gouvernement a décidé de changer du tout au tout le décor de la gare, mais qu'il faut enlever une bonne part du précédent avant que les travaux ne puissent commencer. Un jet de Psychologie réussi permet, toutefois, de déceler que l'atmosphère générale de la ville n'est pas celle promise : ce n'est pas la cité pleine de vitalité et de bruits. Mais qu'a-t-il bien pu se passer ?

Caterina Cavollaro

Il semble que nul n'ait suffisamment d'énergie pour bavarder, même pas pour colporter les derniers ragots. La seule personne dont on finit par parler, c'est Caterina Cavollaro. Et même si les histoires divergent, la plupart s'accordent pour dire qu'à sa descente de l'Orient-Express, une voiture noire avec chauffeur attendait la jeune femme. Elle y est montée et personne ne l'a plus revue depuis. Selon la rumeur, à l'intérieur du véhicule se trouvait un de ses anciens amants. La direction de la Scala est très déçue que la cantatrice soit à Milan depuis maintenant un jour complet (au moins, ceci dépend du décompte du Gardien), mais qu'elle ne se soit toujours pas présentée à l'hôtel pour occuper la suite réservée.

Dans les journaux du soir, les personnages pourront lire les premières manchettes parlant d'enlèvement.

Une ville sous le choc

Il est important qu'à ce stade de l'intrigue, les investigateurs aient déjà remarqué l'atmosphère qui règne à Milan. Ce premier jour devrait être l'occasion pour eux de s'installer dans leurs chambres et dans l'ambiance de la ville.

L'Italie dans les années 20

Les passeports

Tous les voyageurs qui entrent en Italie doivent être munis d'un passeport, doté d'une photographie du titulaire. L'épouse et les jeunes enfants de ce dernier peuvent figurer sur ce document et n'ont pas besoin d'en avoir un autre à leur nom. Aucun visa n'est nécessaire pour les Britanniques, mais les passeports des citoyens des États-Unis d'Amérique doivent comporter un timbre de visa (qui peut être obtenu à Londres, avant le départ).

Les douanes

Tout, exceptés les vêtements personnels doit passer le contrôle douanier, et particulièrement la nourriture, le tabac, les bijoux, les vêtements neufs et les cartes à jouer. En fait, les petites quantités de nourriture et de tabac échappent parfois à la taxe supplémentaire à condition qu'on les déclare. Les produits interdits à l'importation incluent le sel et la saccharine. Les armes à feu doivent être déclarées et nécessitent un permis de port d'arme. Toute personne qui en détient une sans permis est passible d'arrestation.

Bien que les antiquités puissent passer les frontières sans encombre, les douaniers essaieront toujours d'empêcher le départ d'importants trésors artistiques : ce qui pourrait créer des problèmes aux investigateurs lorsqu'ils voudront emmener des pièces du Simulacre hors d'Italie.

La police

Il y a trois niveaux de contrôle de police en Italie : les vigiles, force de police métropolitaine dont la juridiction est seulement la ville ; les carabiniers, gendarmes que l'on trouvera partout dans le pays ; et la milice fasciste, dont les membres peuvent porter des armes à feu.

L'argent

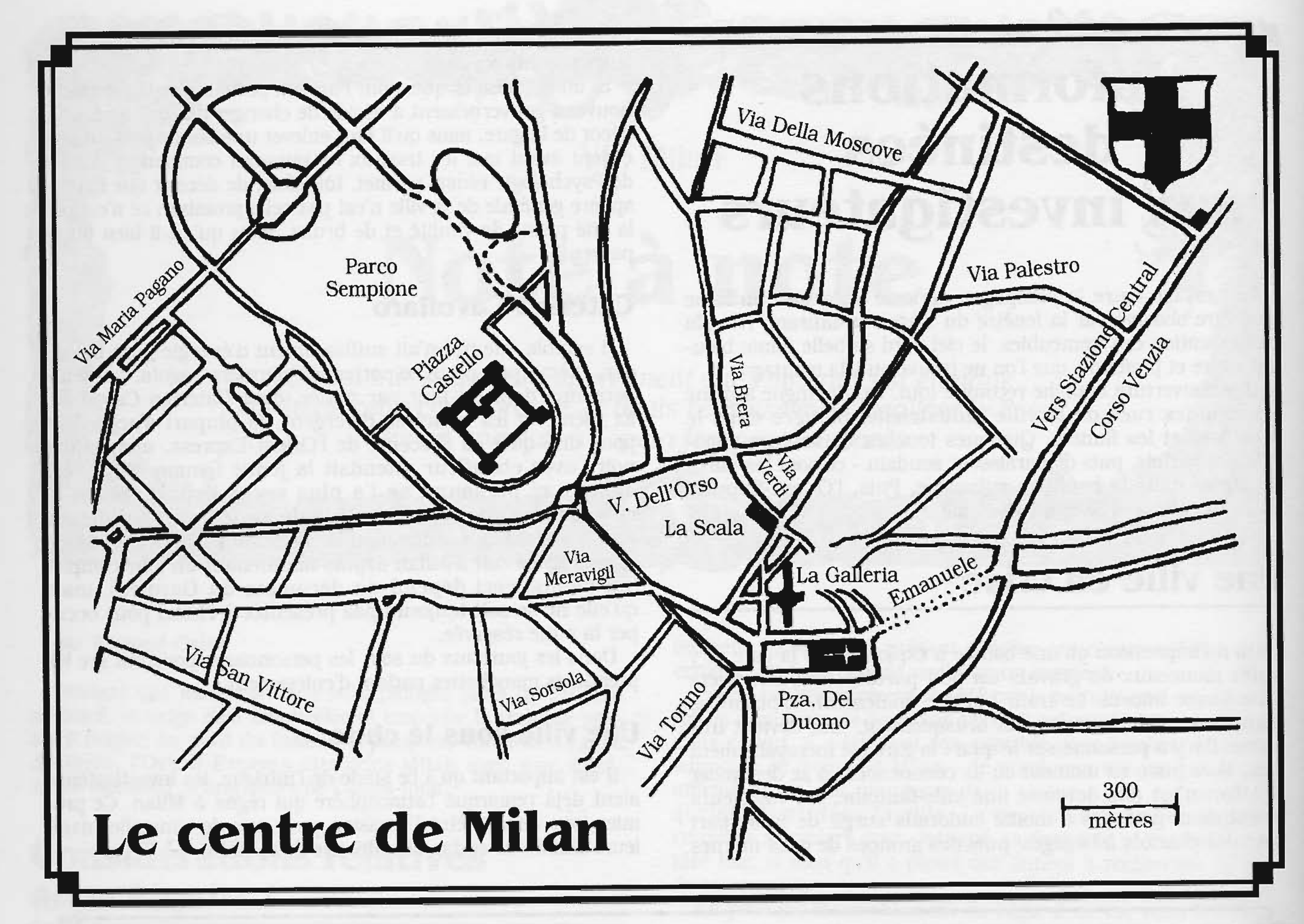
L'unité monétaire italienne est la "lire", qui se divise en 100 centesimi. L'abréviation de lire s'écrit L ou Lit. 1 dollar américain équivaut environ à 5 "lire", 25 lire équivalent à 1 livre sterling. Toutefois, la lire est si dépréciée qu'on en donne parfois de 110, voire plus, pour 1 livre. En termes de jeu, les Gardiens peuvent autoriser les investigateurs à acheter des produits au marché noir, au cinquième du prix normal, à condition qu'ils paient en livres sterling, tout en les informant quand même que, s'ils sont pris, ils seront arrêtés.

Le gouvernement

Après la Grande Guerre, de nombreux Italiens eurent l'impression que ce qu'ils avaient gagné pendant le conflit, ils l'avaient injustement perdu lors du traité de paix. Benito Mussolini exploita ce nationalisme de la colère. En 1919, il rassembla des groupes de jeunes gens et de soldats vétérans en unités conçues sur le modèle des commandos militaires. Leur nom officiel était Fasci di Combattimento, mais ils se firent mieux connaître, à cause de cette caractéristique de leur uniforme, sous le nom de Chemises Noires. Les Chemises Noires étaient employés, à l'origine, pour casser les grèves, persécuter les communistes et les socialistes. Ce militantisme initial se retourna un peu plus tard contre tous les non-Italiens. La police locale et les dirigeants fermaient le plus souvent les yeux sur les activités des fascistes, soit parce qu'ils y étaient favorables, soit parce qu'ils les craignaient.

En 1921, Mussolini fonda le Partitio Nazionale Fascista (Parti National Fasciste). A l'origine, minoritaire au parlement, il n'en était pas moins très influent ; ainsi aucun autre parti ne pouvait former un gouvernement sans le soutien du PNF. En octobre 1922, Mussolini fut nommé Premier Ministre par Victor Emmanuel III. Après avoir modifié les lois électorales, les fascistes obtinrent plus des deux tiers des voix aux élections de 1924. A la suite du meurtre d'un de leur membre par les troupes fascistes, les partis de l'opposition quittèrent le Parlement en signe de protestation. En janvier 1925, Mussolini prit le titre de Il Duce ; il était devenu le dictateur de toute l'Italie.

Il y eut, pourtant, des opposants en Italie et au-delà des mers. Dans la seule année 1926, on attenta trois fois à sa vie. Lors de la dernière de ces tentatives, le présumé assassin fut poignardé et battu à mort par une foule enragée.



L'impression initiale de vide émotionnel s'accroît encore. Les aventuriers devraient se sentir un peu comme dans une ville-fantôme, où seuls les briques et le mortier résonnent mais où la chair et le sang se taisent. Dans la pâle lumière hivernale, Milan est une cité gagnée par la grisaille et la tristesse. L'architecture des bâtiments et des rues est impressionnante, imposante, mais les habitants passent indifférents, à côté de cette majesté. Tout de blanc vêtus, ils entament des conversations moroses et vite achevées, puis, après avoir passé en revue les sujets banals (le temps, le travail, la santé), replongent dans un profond silence embarrassé.

Les investigateurs peuvent voir des gens affalés sur les tables des cafés, totalement épuisés ; d'autres pleurent contre les murs ou sur les comptoirs ; des couples ou des amis de longue date se séparent sous leurs yeux, soudain emplis d'une haine silencieuse ; l'admiration et le respect de la beauté ont fait place à la jalousie et la médisance. Le contraste entre la pauvreté spirituelle et l'élégance vestimentaire de la population est flagrant et tout à fait surprenant. Car Milan a, malgré tout, continué à suivre la mode.

Un jet de Psychanalyse réussi (ou, à la limite, de Médecine) indique que les Milanais souffrent d'un genre de dépression similaire aux chocs à retardement que l'on subit parfois quelques mois après la mort de quelqu'un de très proche. Le choc coïncide souvent avec le moment où l'on se rend véritablement compte que la personne chère est partie, et pour de bon. Les investigateurs auront cette impression partout dans la ville.

La cause

Cette prostration générale est due à l'influence du Torse du Simulacre. Parce qu'il s'agit de la pièce la plus importante de la statue, ses effets s'exercent même lorsqu'il est séparé du reste. Il se trouve à Milan depuis 6 ans, depuis que Paolo Rischonti, le propriétaire de la Scala, l'a acheté à la vente de fermeture d'un couturier parisien, vente à laquelle il a aussi fait l'acquisition de six mannequins de couturier.

Depuis, il sert aux costumiers de la Scala qui l'apprécient pour sa solidité mais déplorent sa résistance aux épingles. C'est à cause de cette solidité qu'on l'a sorti de l'atelier des costumiers pour l'utiliser sur scène, dans l'Acte 1, scène 2, de *Aïda*.

Le centre de Milan

Les paragraphes qui suivent donnent une description succincte des lieux principaux où les investigateurs pourraient souhaiter se rendre dans ce scénario, y compris le Duomo et la Galleria Vitorrio Emanuele.

La Galleria Vitorrio Emanuele

Ces magnifiques arcades furent ouvertes en 1877. Peu après, l'architecte qui les avait conçues, Giuseppe Mengoni, sauta du haut de l'arche qui surplombe la piazza del Duomo et se tua. La Galleria, en forme de croix, est couverte par un demi-cylindre d'acier et de verre. Le dôme central est fait des mêmes matériaux. Ses murs s'élèvent sur deux étages.

Ses longs bras font la jonction entre la piazza del Duomo et la piazza del Scala. Ce sont les trois chefs-d'œuvre architecturaux formant le "centro di Milano."

Il y a plusieurs cafés dans la Galleria, dont le plus célèbre est le Biffi. Les autres boutiques sont occupées par des vendeurs de vêtements, de cuirs, de bijoux, de livres, etc. La Galleria est toujours pleine de monde, mais les investigateurs remarquent l'air apathique des passants (reportez-vous à l'illustration de la page suivante).

Les chambres d'hôtel

Comme promis, La Cavollaro a réservé à nos héros de magnifiques chambres d'hôtel, juste au-dessus du Biffi, au deuxième étage, au centre de la Galleria. Elle avait télégraphié pour ce faire, mais n'est pas encore venue s'installer dans sa propre suite.

De leur balcon, les arrivants peuvent observer la foule milanaise, tête baissée, sourcils froncés. Au-dessus d'eux se trouve une fresque consacrée à l'ancienne Égypte, sur laquelle un homme s'approche d'une femme assise. A quelques mètres de là, partout dans la Galleria, des statues.

Les chambres sont agrémentées d'étagères pleines de guides touristiques concernant les monuments et œuvres d'art célèbres de Milan - "La Cène", le château Sforza, les nombreux jardins et églises, la superbe cathédrale. Il y a même un livre consacré à la Scala, l'opéra de la ville.

Ce dernier est très écorné. Il attribue à Verdi la paternité de la croyance selon laquelle chanter sur un air d'opéra à la Scala fait se réaliser le souhait le plus cher. Cet ouvrage contient des illustrations, dessins et photographies. L'une de ces dernières, illustrant la création des costumes, montre une petite femme mettant en place une armure sur un grand mannequin. Bien que les investigateurs n'aient aucun moyen de le savoir, ce mannequin n'est autre que le Torse du Simulacre de Sedefkar.

Il Duomo

La construction de cette gigantesque cathédrale gothique, commencée en 1387, a duré 500 ans. La façade aligne cinq portes à double-battant et mesure plus de 73 mètres de haut sur le double de long. L'immense et lourde base s'étire en 98 flèches fort délicates, une forêt de formes effilées s'élançant dans le ciel. Les marbres rose et blanc accentuent cette envolée vers le paradis.

A l'intérieur, 52 piliers soutiennent un toit qui protège des sarcophages, des tombeaux, des fonts baptismaux, des bancs et des arcs-en-ciel dus à la lumière colorée qui filtre au travers des vitraux.

Dans la journée, on peut atteindre le toit par des escaliers, et de là-haut, contempler toute l'étendue de Milan ordonnée et totalement immobile. En des temps meilleurs, Arturo Faccia a passé là de longues heures, à observer la ville dont il devenait petit à petit le seul maître, à se demander sous lequel de ces toits se cachait ce fameux segment du Simulacre.

Devant le Duomo se trouve la piazza del Duomo, une place pavée à ciel ouvert, également de la taille d'une cathédrale. C'est un lieu de rendez-vous pour les habitants de la cité, les touristes et les pigeons. Une arche y marque l'entrée de la Galleria.

Dans la cathédrale

Si les investigateurs entrent dans la majestueuse cathédrale, ils rencontrent des gens intéressants.

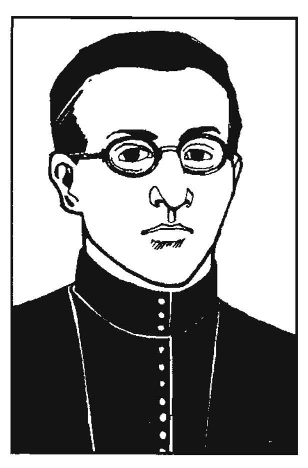
Dans le Duomo, ils sont interpellés par un prêtre, père Angelico, toujours désireux de pratiquer son anglais. Il leur montre les merveilles de sculpture et d'architecture que recèle la grande bâtisse. Angelico est un homme bien charpenté, vigoureux, au large visage qui ressemble plus à un athlète qu'à un prêtre, mais sa sensibilité peut éclater à tout moment.

Avec le temps, et comme la plupart des Milanais ces dernières années, le père Angelico a perdu son énergie et son enthousiasme. Finalement, des larmes plein les yeux, il demande aux voyageurs d'excuser sa faiblesse et leur donne son explication à la dépression milanaise.

"Nous autres, Milanais, avons perdu une grande part de notre foi en Dieu. Notre manque de vitalité provient de la dévotion sans borne que nous avons vouée à l'apparence plutôt



La Galleria Vitorrio Emanuele



Le père Angelico

qu'à la substance. En ces jours sombres, nous avons défié les acteurs et les chanteurs. Au moment même où le nombre des fidèles assistant à la messe décroissait, à la Scala, il ne cessait d'augmenter. La Scala est l'antre du Diable !" Le regard fou, il éclate en sanglots.

D'autres personnes dans la cathédrale sont en larmes. Près des portes se tiennent trois minuscules femmes très âgées, vêtues de noir, qui travaillent pour l'atelier des costumiers de la Scala. Elles pleurent et ont allumé des bougies pour le retour de la Cavollaro, dont elles s'apprêtent à pendre la photographie à un casier de dévotions. Elles ne parlent pas un mot d'anglais, mais on peut les suivre jusqu'à la Scala ou leur poser des questions en italien par l'intermédiaire du père Angelico. Si on les interroge au sujet des problèmes de la Scala, elles se regardent l'une l'autre, se renfrognent. On ne peut rien en tirer d'autre. Les Gardiens qui le souhaitent peuvent accorder aux personnages un jet d'Idée : est-ce une coïncidence si, pour prendre une attitude renfrognée, il faille croiser les bras jusqu'à se toucher les deux côtés du torse ?

Un vieillard à moitié fou



Arturo Faccia

Tandis que les investigateurs s'apprêtent à quitter la cathédrale, ils entendent un gloussement derrière eux. Un vieil homme vient de se mettre à quatre pattes près d'un pilier, de toute évidence à la recherche de quelque chose. S'ils lui proposent leur aide, effrayé, il se relève tout d'un coup. Un flacon en verre tombe de son manteau et déverse son contenu sur le sol pavé : des papillons et des phalènes morts.

Le vieillard, mince et bien vêtu, se hâte vers la sortie. Si les investigateurs restent là, ils voient apparaître un caméléon qui se met à dévorer les insectes. Ses yeux couverts d'écailles bougent indépendamment l'un de l'autre, ce qui lui permet de rester toujours vigilant. Puis, il se glisse derrière quelqu'un, une colonne, etc. et disparaît. Faccia et son petit animal se retrouveront plus tard, sur le toit.

Si les investigateurs sèment le désordre en poursuivant, soit Arturo, soit le caméléon, le prêtre leur fera signe de se calmer. Le temps qu'ils fassent des excuses et qu'ils trouvent une explication crédible à leur conduite, l'homme et le caméléon seront déjà loin.

D'étranges bruits à minuit

Tandis que les aventuriers se préparent à aller au lit, la voix de Caterina Cavollaro s'élève soudain dans les couloirs de la Galleria. Elle chante le même air que celui qu'elle a interprété dans le train.

Une fois à l'extérieur de la Galleria, ils voient la police et un tas de gens dévaler les rues étroites, courir sur les piazzas, mais la hauteur des immeubles et les bruits de course dans les venelles pavées empêchent de déterminer d'où vient le chant, même si tout le monde peut l'entendre.

Un jet réussi d'Écouter incitera cependant les aventuriers à tourner dans une allée précise. En descendant la ruelle étroite et sombre, ils entendent s'éloigner une galopade ; un jet réussi de Trouver Objet Caché leur fait découvrir un caméléon tapi dans l'ombre. La créature détourne leur attention de Faccia, puisque c'est bien lui qui chantait, et lui permet de s'échapper.

Ils entendront encore l'air un certain nombre de fois, puis après quelque temps, le son s'évanouira dans la nuit. Tout le monde retournera alors se coucher. Cette nuit-là, nos héros rêveront de reptiles chanteurs.

L'opéra

Dès leur réveil, les investigateurs remarquent que la fresque dans le mur de la Galleria semble avoir été vandalisée ; l'Égyptienne a l'air de crier en voyant approcher l'homme, que l'on a affublé d'un petit singe ou d'un chat sur l'épaule. Si, plus tard dans la journée, ils regardent à nouveau la peinture, elle leur apparaît comme elle était la veille. Son étrange aspect du matin était-il une illusion d'optique due à la lumière ou était-ce le fait d'une influence inconnue et maléfique ?

La disparition

Les journaux ne parlent que de la disparition de la Cavollaro. Ils sont d'ailleurs maintenant tous d'accord pour dire qu'il s'agit d'un enlèvement, d'un acte criminel, et non d'une frasque de la vedette ou d'un oubli de sa part : *LA CAVOLLARO ENLEVÉE, MYSTÈRE AUTOUR DE LA STAR DE L'OPÉRA, RENDEZ-NOUS AÏDA !*

Les articles font état des événements de la nuit précédente, théories et témoignages à l'appui. Celui proposé ici est d'un intérêt tout particulier.

Disparition de la Cavollaro

Une autre tragédie ?

Rosario Sorbello, directeur de la Scala, a annoncé aujourd'hui que "Aïda" aurait lieu ce soir avec dans le rôle principal, la doublure, Maria Dimattina.

Sorbello, désireux de répondre à ceux qui ont entendu la "voix du fantôme" la nuit dernière et commentant divers autres faits inexpliqués et plus ou moins surnaturels, a déclaré : "Ces histoires sont de pures inventions. Ce ne sont que commérages et contes de bonnes femmes."

Paolo Rischonti, qui s'occupe du matériel, n'est pas du même avis. "Nous pensions que nous étions au bout de nos peines," a-t-il dit, "lorsque les malheurs des costumiers se sont achevés avec la préparation de "Aïda", mais hélas ! la malchance est de retour. Nos gens se blessent ou tombent malades et les accessoires disparaissent. Où cela s'arrêtera-t-il ?"

Le spectacle de ce soir est maintenu mais les quatre prochaines semaines, aucune représentation n'aura lieu.

Aide de jeu n° 13

Il Teatro alla Scala

On accède à la piazza del Scala par la Galleria ; en son centre, se trouve une immense statue de Michelangelo. Vue de l'extérieur, la Scala est un bâtiment assez agréable, mais en fait, le célèbre opéra n'est que gigantesque.

Les investigateurs ne pourront certainement pas y entrer par les portes principales, car celles-ci resteront fermées jusqu'au soir - qui est la soirée d'ouverture. Le meilleur moyen d'y pénétrer est d'emprunter l'entrée des artistes, que l'on peut voir à



Marco Baldo

l'arrière du bâtiment. A ce moment-là, un jet de Baratin ou de Persuasion réussi leur permettra de convaincre Marco le portier, dit la Brute (TAI 18) de les laisser passer.

Une fois à l'intérieur, ils oublient bientôt comment ils se sont introduits là. Ils tombent d'abord sur un nez en bois de trois mètres de haut fixé au mur, qui n'y sera plus la prochaine fois qu'ils passeront ; des pharaons assis jouent aux cartes ; une traînée de "sang" coule sous une porte. Des bruits traversent les murs : plateau que l'on construit, chanteurs faisant des vocalises, instruments que l'on accorde, ordres ou contrordres... Tout le monde s'active à l'approche de la représentation.

Milan

Milan est la plus grande cité de l'Italie du Nord. C'est également la capitale de la Lombardie, et après Naples, la deuxième ville la plus peuplée d'Italie.

Son histoire est longue et fort célèbre. Au 4ème siècle, elle fut nommée capitale du Saint Empire Romain Germanique et servit ainsi de pivot au développement du jeune christianisme. Dans les siècles qui suivirent, son pouvoir grandit, et elle conserva sa mainmise sur la politique locale. Cette toute-puissance fut à son apogée du 14ème au 16ème siècle, alors que les dynasties Visconti et Sforza rénovaient la ville, l'étendant et la transformant selon des plans visionnaires. La construction du Duomo, sa magnifique cathédrale, fut entamée en 1387.

La prospérité de Milan déclina avec la conquête espagnole du 17ème siècle, qui mena finalement à la domination des Habsbourg au 19ème siècle. Mais le Risorgimento (au milieu du 19ème siècle) et la réunion des régions d'Italie en un seul royaume entraînèrent le développement de Milan en tant que capitale culturelle et intellectuelle du pays. Dans les années 20, la métropole était redevenue un des grands centres des affaires en Italie.

Dès 1890, le marxisme fut introduit dans le pays et, ce qui est révélateur du très grand libéralisme idéologique des autorités milanaises, c'est que des journaux tels que *Avanti-Giornale Socialista* circulaient librement.

Les Milanais étaient non seulement réceptifs aux idées nouvelles, mais ils suivaient également les dernières modes. Milan est le centre italien de la mode, ce qui explique le nombre disproportionné de boutiques de haute couture qu'on trouve dans le quartier des affaires.

En 1897-1899, la Compagnie Edison installa des réverbères dans les rues de Milan convergeant vers la piazza del Duomo tout comme des rayons irréguliers partant d'un moyeu central. Le Duomo peut être considéré comme le véritable cœur de Milan et son imposante beauté lui valut la place qui le met en valeur. Les rues voisines, entourées de bâtiments de 3 ou 4 étages, donnent une impression de géométrie régulière et de vallées s'entrecroisant.

On peut admirer la célèbre peinture de da Vinci, "La cène", dans l'église Santa Maria Delle Grazie, à dix minutes de tram de la piazza del Duomo. La peinture illustre le moment où le Christ vient de prononcer ces mots : "L'un de vous va me trahir," ce qui explique l'air relativement étonné des disciples.

Dans le Milan de 1923, de nombreuses constructions sont en cours. Tantôt on commence à monter des immeubles, tantôt on en agrandit. On remet à neuf la façade du Duomo, les ouvriers vont et viennent sur leurs échafaudages sans discontinuer et descendent des morceaux de marbre blanc et rose pour les remplacer ou les nettoyer. Quelques-unes des nombreuses statues ont également été enlevées. Dans la banlieue de la ville, on édifie l'Université de Milan.

Les artistes et le personnel sont partagés entre un sentiment de tristesse et de confusion, dû à la perte de la star et des choses formidables qu'ils auraient pu faire avec elle, et l'excitation qui précède le spectacle. Des groupes se rassemblent pour chanter ou pleurer, suscitant des flaques et des tourbillons sonores qui envahissent les couloirs, s'entremêlent, montent et s'évanouissent aussi vite qu'un cours d'eau dans le désert.

Des affiches de la Cavollaro sont collées un peu partout, ornées de guirlandes de roses et de rubans ; le regard accusateur de la cantatrice est sur chaque mur, chaque porte. Les artistes pressent leurs lèvres sur ces images lorsqu'ils les croisent, les adorant avec autant de ferveur que le redoutait le père Angelico. On passe souvent en courant devant les investigateurs, on les bouscule, des chanteurs pleurnichent sur leurs épaules, les yeux fous, dans la grande tradition de l'opéra Italien.

Loin des fenêtres et des portes extérieures, l'atmosphère devient de plus en plus surréaliste. Quelqu'un porte une série de membres en plâtre, attachés à une corde qui s'entrechoquent et se frottent. Une immense roue de chariot couverte de bijoux en strass dévale soudain le couloir, menaçant d'assommer les personnages (un jet d'Esquiver réussi leur épargnera la perte d'1 Point de Vie). Des Égyptiens arborant de terribles blessures de guerre les dépassent en chantant gaiement et en parlant à tort et à travers.

Puis, ils croient sentir la terre trembler, mais ce ne sont que des têtes en bois qui dévalent le sombre corridor dans lequel ils progressent, les obligeant quand même à se réfugier dans un recoin encore plus obscur. Quand les têtes heurtent le mur, le grincement du bois sur le plâtre ressemble à un ricanement.

Pour ne pas se perdre, les investigateurs doivent réussir un jet inférieur ou égal à POUx2 sur 1D100. Une fois qu'ils se sont égarés, toute tentative d'appel moins forte qu'un cri est vaine. Ils se sentent comme à la dérive dans une maison de fous, où les lois qui régissent la réalité et l'univers sont bouleversées. Ils sont des intrus dans un monde obsédé par sa dévotion à l'artifice et à l'illusion. Malheureusement, ils sont dans les coulisses, prisonniers du démoniaque mécanisme artistique.

Lorsqu'un troisième groupe d'esclaves couverts de chaînes en aluminium les dépasse en gambadant, ou quand une longue observation des alentours leur révèle un œil malveillant de la taille d'une table de salle à manger, qui les observe entre deux rideaux, les aventuriers doivent faire un jet de Santé Mentale (perte de 0/1 point de SAN) pour résister à l'envahissante impression que leur quête est vaine et sans intérêt, que la seule réalité est le théâtre et que l'illusion est le but de toute activité.

Paolo Rischonti

Rischonti était cité dans l'article du journal. Si les investigateurs le cherchent, il se trouve derrière la scène, donnant des centaines de directives de dernière minute. Il ne pourra leur accorder que quelques instants car il est véritablement très occupé.

Si on lui demande de plus amples précisions au sujet de la "malédiction des costumiers", il accepte de l'expliquer. Durant les six dernières années, la Scala n'a pas pu garder un seul créateur de costumes plus de trois mois. Dès qu'une nouvelle personne arrivait, elle tombait malade et se dégoûtait, qui plus est, des arts théâtraux, de leur hypocrisie et leur facticité.

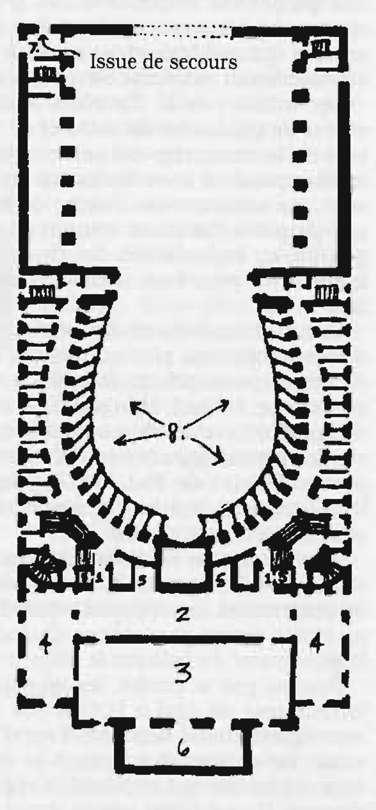
Les maux allaient de la tuberculose à la pneumonie, en passant par la gastro-entérite, l'asthme, l'appendicite et, dans des cas très rares, des dermatoses sur la poitrine. La direction a fait ce qu'elle a pu, mais



Paolo Rischonti

2ème étage

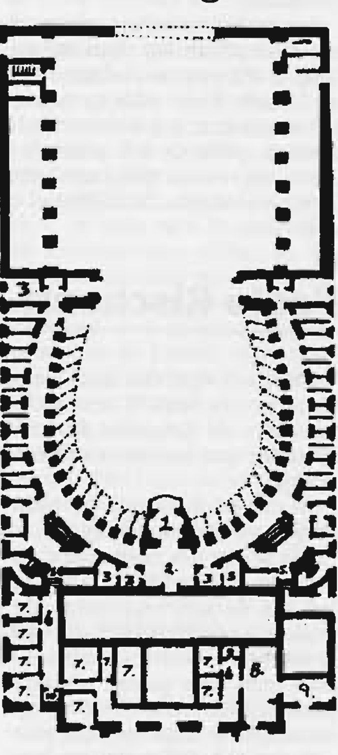
1. Entrées
2. Galerie
3. Grande salle
4. Ssalles de réunions
5. Petites pièces
6. Terrasse
7. Costumerie
8. Loges



1er étage

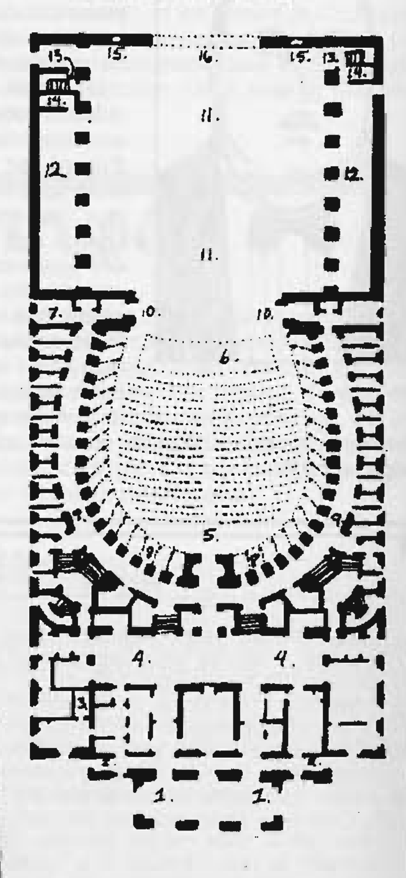
1. Loge royale
2. Entrée
3. Pièces réservées au personnel
4. Balcon des membres de la famille royale
5. Entrée des cuisines
6. Corridor réservé au personnel
7. Salles à manger
8. Cuisine/garde-manger
9. Penderie

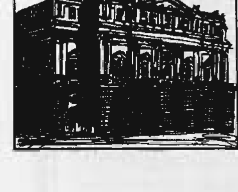
Note : si aucune porte n'apparaît, c'est qu'il n'y a pas de pièce à cet étage, mais seulement des fondations en briques.



Rez-de-chaussée

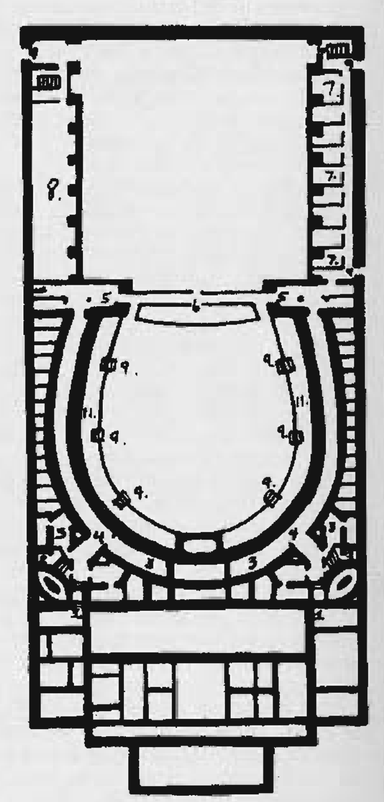
1. Portique
2. Passage d'entrée
3. Vestiaire
4. Hall d'entrée
5. Fauteuil d'orchestre
6. Orchestre
7. Chef d'orchestre
8. Loges
9. Loges
10. Avant-scène
11. Scène et décors
12. Décors et magasins des accessoires
13. Escaliers
14. Stockage des projecteurs
15. Cheminées
16. Entrée des artistes





Sous-sol

1. Entrée de service
2. Toilettes
3. Réserves
4. Passages pour les corps de ballets, etc.
5. Fosse à effets spéciaux et fantômes
6. Trou du souffleur et rampe d'éclairage
7. Loges des ballets
8. Loge de l'orchestre
9. Accès à la scène
10. Escalier
11. Salle de réception (pour après le spectacle)



Note : si aucune porte n'apparaît, c'est qu'il n'y a pas de pièce à cet étage, mais seulement des fondations en briques.

La Scala de Milan

n'en a pas découvert la cause. Pour le moment, on se réjouit car le dernier costumier engagé n'a pour le moment aucun symptôme alarmant et paraît bien être immunisé, tout comme d'ailleurs les trois vieilles femmes qui travaillent à l'atelier depuis plus de cinquante ans. Le costumier est une femme, Luisa Visconti. Elle a été embauchée il y a quatre mois.

Il semble bien que le mauvais sort se soit détourné pour parvenir à ce point culminant : l'enlèvement de la diva, la grande Cavollaro. Rischonti pense que ce n'est pas une bonne chose que de donner *Aïda*.

L'atelier des costumières

N'importe qui sera en mesure de donner à nos héros des indications qui, à première vue, leur paraîtront simples : à droite, puis à gauche, montez trois étages et vous y êtes. En réalité, pour atteindre l'atelier, ils devront suivre de longs couloirs très étroits flanqués de portes sans aucune indication, puis grimper des marches raides et choisir entre deux directions à des intersections non indiquées par leurs guides. Pourtant, leur transit vers l'atelier est un répit par rapport à la folie des coulisses - au moins, les gens qu'ils rencontrent là sont plus posés et plus calmes.

Luisa Visconti

La salle des costumières est de la taille d'un wagon-lit, et partout où l'on pose le regard, ce ne sont que tissus, épingles, croquis et coton hydrophile. Les costumes n'y sont pas conservés, mais fabriqués - six mannequins de couture portent des vêtements en cours de réalisation. Si les arrivants décident de les inspecter, ils constatent que les six sont en bois.

Quatre femmes sont au travail. L'une d'elle est jeune, il s'agit de Luisa Visconti ; elle fume en dessinant à un bureau. Les autres sont les trois vieilles que les personnages ont dû rencontrer à la cathédrale - comme les anciens, elles sont vêtues de noir et elles s'activent sur les mannequins comme des nains habillant leur magicienne ou leur princesse. Elles sont relativement petites (TAI 6) et font montre de beaucoup d'adresse.

Luisa Visconti accepte de parler aux investigateurs et peut même le faire en anglais, mais son esprit est concentré sur ses dessins. Elle est au courant des départs de personnel, puisque plus de vingt personnes l'ont précédée à cette place lors des années précédentes - inadmissible désordre ! Aussi est-elle fière d'être encore en bonne santé après tout ce temps, et d'avoir dépassé largement la durée moyenne des autres.

Il fait très frais ici. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de repérer, au fond de la pièce, une porte entrebâillée, une sortie de secours donnant sur une terrasse baignée des pâles lueurs du soleil. Luisa Visconti explique que c'est effectivement une issue de secours mais qu'on ne parvient jamais à fermer complètement le battant.

Si les investigateurs ont déjà rencontré les trois vieilles femmes au Duomo, cette fois, la jeune peut leur servir d'interprète. Toutes trois se mettent à parler en même temps dans une grande confusion de voix. Elles disent que les six mannequins en bois ainsi que le septième, qui n'est pas ici, sont "neufs" (six années ne représentent pas grand-chose si vous travaillez dans la maison depuis un demi-siècle.) Le septième mannequin, le grand, a été descendu quelque part dans le théâtre et elles en sont très satisfaites. S'il n'avait aucune action physique sur elles (elles sont trop vieilles et trop sûres d'elles-mêmes), il les mettait malgré tout mal à l'aise. Pourtant, il leur était fort utile. Les costumes qu'elles faisaient dessus semblaient ne jamais avoir besoin d'être ajustés.

Si les investigateurs ne s'intéressent pas à la question, le Gardien ne devrait néanmoins pas négliger cette rencontre. Il peut d'ailleurs, s'il le désire, leur accorder un jet d'Idée qui, s'il est réussi, leur soufflera de suivre la piste du septième mannequin, décrite dans les paragraphes suivants.

Les recherches se poursuivent

Les étages inférieurs sont plus près de la scène. Le Torse reste introuvable au milieu de l'agitation et du vacarme ambiants qui ne cessent d'augmenter avec l'approche de l'ouverture des portes. Les machinistes affirment que le mannequin a été jeté, acheté par un collectionneur ou encore détruit dans un accident. Seul Paolo Rischonti sait exactement ce qu'il en est : l'objet est à l'abri de tout ce remue-ménage, sous d'épaisses toiles destinées au spectacle du soir. Hélas, nul autre que lui ne peut dire cela aux enquêteurs.

Les ordres de Benito

S'ils ont indisposé, d'une manière ou d'une autre, M. Faccia, ils rencontrent un obstacle de taille dans les coulisses : Benito Andriani. Celui-ci essaie de mettre un terme à leurs investigations en les attaquant à coups de lances de théâtre, de sacs de sable qui tombent du "ciel" et de barres de rideaux mal fixées. Tout cela pourrait bien les dissuader de revenir fourrer leur nez dans le théâtre. S'il les capture, Andriani les conduira à Faccia.

Du nouveau

Le matin suivant, ceux qui sont allés à la Scala se réveillent avec des plaques d'urticaire formant un damier sur l'estomac et dans le dos. Ces plaques se résorbent chaque jour un peu plus, à condition que la victime ne retourne pas à la Scala. Elles empirent chaque fois qu'elle s'y rend.

La soirée d'ouverture

Si Marco tombe sur les investigateurs, il les fait jeter dehors, car ils gênent apparemment les préparatifs du spectacle. Il leur dit de se procurer des billets et de ne revenir que pour la représentation du soir. Ils ne peuvent que lui obéir.

Quelque 3 000 personnes trépignent sur la piazza, aux guichets qui délivrent les billets, dans le hall et les salons de la Scala, mais elles ne parlent pas gaiement de choses et d'autres comme les soirs de première normaux. Tous les Milanais présents sont vêtus de noir. Ils chuchotent, les yeux baissés. L'atmosphère de la soirée est très morne.

Lorsque la clochette retentit, cette foule sinistre part en silence rejoindre, qui son siège, qui sa loge. Les investigateurs ont des fauteuils d'orchestre, dans la première rangée centrale.

Du lustre principal, dans lequel on pourrait aisément organiser un dîner, en passant par les six étages de loges montant vers le plafond délicatement incurvé et jusqu'aux rideaux de 20 mètres qui s'ouvriront bientôt sur la scène, tout a des proportions inouïes. Il est impossible de ne pas se sentir minuscule, et même effrayé, en ce lieu. Les personnages ont l'impression d'être tout petits, comme s'ils n'étaient pas à la même échelle.

Il leur faut cinq bonnes minutes pour atteindre le premier rang. Leurs sièges se trouvent juste devant l'orchestre, qui accorde ses instruments dans une véritable cacophonie.

A vingt heures pile, le chef d'orchestre donne quelques coups de baguette sur le pupitre, dont le son retentit, sec et léger à la fois, au quatre coins de la salle. Puis, la musique démarre, mélodie familière aux investigateurs puisqu'il s'agit de l'air que la



Benito Adriani

Cavollaro a interprété lors du récital improvisé à bord de l'Orient-Express. Le rideau n'en finit pas de se lever et, finalement, la scène apparaît en son entier, révélant un décor de l'ancienne Égypte. Des prêtres sont sur le point de sacrifier des agneaux en plâtre, au pied de la statue d'Isis, afin qu'elle choisisse le nouveau chef de guerre égyptien. Le jeune guerrier, Radames, chante son espoir d'être choisi et aussi celui de pouvoir, à son retour de la bataille contre les Éthiopiens, demander sa main à Aïda (prisonnière éthiopienne, devenue femme de chambre de la fille du roi d'Égypte). Comment se douterait-il qu'Aïda est elle-même princesse et fille du roi d'Éthiopie ? Radames est désigné comme le nouveau général égyptien et les prêtres l'entraînent à l'écart afin de lui mettre son armure.

L'air qui symbolise la torture morale d'Aïda, celui que les investigateurs ne connaissent que trop bien, commence. La doublure n'a ni la puissance vocale, ni même la qualité d'interprétation de Caterina Cavollaro, mais soudain, l'opéra tout entier semble résonner au son de ce chant. Tous les spectateurs paraissent l'entonner en cœur. Comme si tous avaient, ce soir, un vœu secret qu'ils aimeraient voir se réaliser.

Toutefois, les personnages perçoivent de plus en plus distinctement la voix sans pareille de la grande Caterina Cavollaro, comme si la jeune femme se tenait tout près d'eux. La réussite d'un jet d'Écouter indique que cela vient de derrière eux, quelque part dans l'allée centrale.

S'ils se retournent, ils voient un homme d'un certain âge, qu'ils reconnaissent peut-être comme étant celui du Duomo. Une grande cicatrice lui barre le cou. Sa voix est exactement celle de la Cavollaro. Comprendre qu'il chante avec une voix qui n'est pas la sienne implique un jet sous la Santé Mentale (perte de 2/1D6 points de SAN). La foule semble plus s'intéresser au spectacle et à ses propres prestations, si bien que cet extraordinaire événement passe inaperçu. Du gosier sec du vieux Faccia s'échappent les sons parfaits d'une soprano en pleine jeunesse, exactement tels que les aventuriers les ont entendus deux fois déjà auparavant.

Juste à côté de cet étrange chanteur, est assise une grosse et vieille femme, suffisamment flasque et ridée pour être sa mère. Elle est là, bouche bée, paraissant boire avec avidité chaque note de la musique, même si son air donne à penser que quelque chose d'important la tourmente. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de découvrir qu'elle aussi a une cicatrice au cou. Sa ressemblance avec la Cavollaro est très légère, mais elle pourrait être une parente. Si nos héros en déduisent, d'une façon ou d'une autre, qu'il s'agit bien de la cantatrice, il leur en coûte 1/1D4 points de SAN.

Quatre hommes d'une cinquantaine d'années, fort bien vêtus, les entourent, ils sont deux de chaque côté et ont l'air assez mal à l'aise. Benito Andriani n'est pas là ; l'opéra lui est trop incompréhensible. Il est possible que les investigateurs reconnaissent Faccia (faites-leur lancer un dé de Trouver Objet Caché) s'ils l'ont déjà rencontré au Duomo.

Une fois l'air terminé, il s'effondre soudainement, à bout de souffle. Un nouveau décor descend. La scène suivante a lieu à l'intérieur du temple de Phtah. Des volutes d'encens envahissent la salle à l'entrée de Radames, suivi d'un groupe de prêtres qui lui présentent son épée, ses sandales et son casque - puis, la lumière se porte sur ce que Faccia cherche depuis si longtemps.

L'armure de Radames est exposée sur un grand mannequin de couture, probablement le septième de l'atelier des costumières. Les prêtres l'en retirent. Pendant une seconde, le buste dénudé brille dans la lumière des spots. Il est de la couleur d'un marbre opalin. Les investigateurs devinent tout de suite qu'il s'agit du Torse, à cause de son brillant et de sa teinte, les mêmes que ceux du Bras Gauche. Arturo Faccia, quant à lui, le reconnaît aux battements de son cœur envieux, totalement obsédé par le Simulacre. Il pousse un cri d'extase et, au même moment, la lumière baisse sur le segment de la statue.

Les aventuriers voient l'objet de leur recherche à un peu moins de 10 mètres, mais la fosse d'orchestre les en sépare. Il y a cohue, car l'homme doté de la voix de la Cavollaro et les quatre compagnons qui l'entouraient ont quitté leur siège pour se diriger vers l'allée, de côté. La vieille femme traîne la patte derrière eux. De toute évidence, les personnages vont suivre.

Final

Faccia et ses hommes veulent passer derrière la scène, mais il va leur falloir quelques précieuses minutes pour convaincre Marco qu'ils sont des figurants en retard, qui font partie de la foule de l'acte II, scène 2. Les aventuriers ont tout le temps de sortir de l'opéra pour y rentrer par la porte ouverte de l'atelier des costumières.

A présent, il ne leur reste plus qu'à jouer au chat et à la souris dans le labyrinthe des coulisses de l'opéra et des rues de Milan. Le Torse a été roulé hors de la scène avant qu'eux-mêmes ou les Frères l'atteignent. On peut, soit l'emmener ainsi, soit (avec un jet de FOR contre une FOR de 20) le sortir de son pied. En fait, il est assez lourd (TAI 9) et il ralentira obligatoirement celui qui le portera.

Les Frères sont des spécimens très banals physiquement, même si la plupart de leurs organes viennent d'hommes morts en bonne santé. Ils sont troublés et réticents devant les demandes aussi frénétiques qu'inattendues de Faccia. Celui-ci est, en effet, devenu totalement hystérique en voyant apparaître l'objet de ses prières. Il leur crie des ordres de sa voix parfaite de soprano. Son désir de s'emparer du Torse occulte sa raison et son sens de la retenue.

Laissez la situation évoluer toute seule. A un moment donné, le nuage de folie qui entourait Caterina Cavollaro s'évanouit et elle réalise ce qui est en train de se passer. Les investigateurs gagnent alors du temps tandis qu'elle essaie de récupérer sa voix dans le gosier de Faccia. Les compagnons de ce dernier le secourent en la repoussant, la faisant trébucher, mais le vieil homme est forcé de s'asseoir lourdement, geignant et toussant. Il crie quand même à ses séides de poursuivre les aventuriers. Ils le saluent sans savoir qu'ils ne le reverront plus vivant. Fenalik sera le premier à le trouver.

Pendant ce temps, les personnages devraient avoir trouvé un taxi et s'être enfuis. Ils ont volé une pièce assez importante, propriété de la Scala, mais le prix qu'elle avait coûté en France (50 francs), est insuffisant pour qu'ils fassent l'objet de poursuites judiciaires. A présent, ils doivent cacher ce segment pour l'introduire à bord de l'Orient-Express, demain après-midi.

Conclusion

Le départ de l'Express est retardé. D'importantes chutes de neige en Suisse ont à nouveau bloqué le convoi, qui entre en gare avec quelque cinq heures de retard. Le personnel des wagons-lits, rassurant, ne cesse de se confondre en excuses.

Le train démarre à dix-huit heures trente. Les aventuriers entendent une série d'explosions, derrière eux, en ville. En regardant par la fenêtre de l'Express, ils voient un superbe feu d'artifice. La vitalité revient à Milan avec leur départ et celui du boulet qui était enchaîné au cou des Milanais.

Chaque investigateur récupère 1D4 points de SAN pour la découverte du Torse du Simulacre de Sedefkar. Parallèlement, les pénalités sur les jets d'Idée, de Connaissance et de Chance passent à 10 % si nos héros sont, à présent, en possession de deux segments de la statue.

Caterina Cavollaro

Elle est toujours en vie, mais dans un corps qui lui est devenu totalement étranger, et sa voix s'est éteinte pour toujours avec Faccia. Si les aventuriers apprennent le secret du sortilège du culte Contrôler la Peau, ils peuvent lui rendre son apparence. Cette restitution permet à chacun d'eux de gagner 1D8 points de SAN. Mais sa voix ne pourra jamais lui être restituée.

Rares, tout d'abord, seront ceux qui croiront à l'histoire de la vieille femme qu'ils pensent à moitié folle, mais la Cavollaro parviendra petit à petit à convaincre ses amis grâce à des détails qu'elle seule peut connaître. Elle ne trouvera plus jamais le bonheur après cela, mais du moins sera-t-elle sauve.



Des lèvres sèches et fripées de Faccia, s'envolent des notes parfaites.

Un Milanais assassiné

La police a révélé ce matin que le célèbre homme d'affaires Arturo Faccia avait été sauvagement massacré voici deux nuits, au cours d'un incident apparemment isolé.

Il se trouvait à la Scala avec des amis pour la première d'*Aïda* et s'est rendu en coulisses afin de féliciter les artistes, lorsqu'il a été séparé de ses compagnons.

Son corps mutilé a été découvert hier dans la nuit, par des ouvriers qui travaillaient sur le toit de la cathédrale. Un officiel du diocèse a déclaré : "Il est impossible pour quiconque de monter là-haut en pleine nuit. Ceci est l'œuvre du Diable."

La police de Milan s'est refusée à décrire les blessures observées sur le corps, se bornant à déclarer qu'elles devaient être l'œuvre d'un fou ou d'un malade. On conseille aux habitants de la ville d'être prudents s'ils sortent la nuit.

Le signor Faccia était veuf et sans enfant. Il venait de revenir d'un voyage d'affaires en Turquie.

Aide de jeu n° 14

Post-scriptum

Notez que les personnages ne sont pas poursuivis par les membres de la Confrérie, même si ceux-ci savent à quel hôtel ils sont descendus. La raison en est simple comme l'explique l'article de journal (voir l'Aide de jeu n° 14, ci-dessus), lequel est accompagné d'une photographie d'Arturo Faccia que nos héros reconnaissent pour l'avoir rencontré à l'opéra.

La cause de la mort de Faccia est bien sûr Fenalik, même si le vampirisme est difficile à établir du fait que le corps a été affreusement mutilé.

Caractéristiques

PÈRE ANGELICO, 33 ans, prêtre et interprète

FOR 10	CON 12	TAI 16	INT 15	POU 10
DEX 12	APP 14	ÉDU 16	SAN 75	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Il n'en utiliserait sous aucun prétexte.

Compétences : Anglais 50 %, Anthropologie 15 %, Baratin 20 %, Bibliothèque 50 %, Chanter 30 %, Conduire une Automobile 30 %, Crédit 50 %, Doctrine Cléricale 40 %, Droit Canon 30 %, Écouter 45 %, Éloquence 30 %, Esquiver 35 %, Grimper 50 %, Histoire 35 %, Italien 75 %, Lancer 50 %, Latin 55 %, Marchandage 35 %, Nager 55 %, Navigation 15 % Occultisme 10 %, Persuasion 50 %, Premiers Soins 38 %, Psychologie 40 %, Sauter 40 %, Se Cacher 30 %, Trouver Objet Caché 45 %.

MARCO BALDO, 30 ans, bâtonnier à la Scala

FOR 17	CON 16	TAI 18	INT 8	POU 10
DEX 10	APP 9	ÉDU 4	SAN 50	PdV 17

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Coup de Poing 70 %, dommages 1D3 +1D6
Lutte 65 %, dommages spéciaux
Chaise Cassée 55 %, dommages 1D6 +1D6

Compétences : Esquiver 60 %, Grimper 55 %, Lancer 45 %, Marchandage 10 %, Protéger la Propriété 65 %, Refuser l'Entrée 45 %, Sauter 55 %, Suivre les Ordres 85 %, Trouver Objet Caché 40 %.

ARTURO FACCIA, 67 ans, chef de la Confrérie à Milan

FOR 8	CON 9	TAI 16	INT 14	POU 14
DEX 11	APP 9	ÉDU 15	SAN 0	PdV 13

Bonus aux dommages : +0

Armes : Couteau Sacrificiel 60 %, dommages 1D3 +2

Compétences : Anglais 20 %, Bibliothèque 20 %, Crédit 80 %, Comptabilité 79 %, Discrétion 25 %, Droit 20 %, Écouter 45 %, Marchandage 70 %, Persuasion 50 %, Psychologie 40 %, Trouver Objet Caché 65 %, Turc 45 %.

Sortilèges : Contrôler la Peau*, Guérison, Enchanter un Couteau, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Transfert d'Organe*, Le Signe de Voor.
* *nouveaux sorts (voir l'encadré, ci-contre).*

Animal de Compagnie : Son compagnon fidèle est un caméléon. Il le nourrit de mites et de papillons enfermés dans un bocal, au fond de sa poche. Cette créature n'est absolument pas magique, mais elle reste là et prend les investigateurs pour des sortes de mouches. Faccia l'utilise pour jeter le sortilège Transfert d'Organe.

BENITO ANDRIANI, 24 ans, garde du corps de Faccia

FOR 12	CON 15	TAI 13	INT 10	POU 12
DEX 14	APP 10	ÉDU 4	SAN 60	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coups de Poing 75 %, dommages 1D3 +1D4
Couteau de Combat 50 %, dommages 1D4 +2 +1D4
Pistolet Beretta 9mm, dommages 1D10

Compétences : Baratin 35 %, Conduire une Automobile 75 %, Discrétion 40 %, Écouter 35 %, Esquiver 44 %, Marchandage 20 %, Pickpocket 30 %, Préméditer un Crime 45 %, Psychologie 30 %, Sauter 45 %, Se Cacher 25 %, Suivre les Ordres 55 %, Trouver Objet Caché 55 %.

SIX BRUTES FRÈRES DE LA CHAIR, dans le chapitre de Milan

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 60 %, dommages 1D3 +1D4
Lutte 55 %, dommages spéciaux
Massue 65 %, dommages 1D6 +1D4

Compétences : Baratin 30 %, Comptabilité 25 %, Conduire une Automobile 30 %, Crédit 40 %, Discrétion 30 %, Droit 15 %, Écouter 45 %, Grimper 45 %, Marchandage 35 %, Persuasion 40 %, Psychologie 40 %, Sauter 40 %, Se Cacher 20 %, Trouver Objet Caché 50 %.
Le Gardien peut améliorer certaines de ces compétences si cela lui semble approprié.

	FOR	*CON*	*TAI*	*INT*	*DEX*	*POU*	*PdV*
N° 1	13	15	15	11	13	11	15
N° 2	14	13	14	12	12	10	14
N° 3	14	14	14	11	12	11	14
N° 4	12	13	12	13	12	13	13
N° 5	13	12	13	14	11	14	13
N° 6	13	13	13	12	11	11	13

CATERINA CAVOLLARO, 27 ans, ex-star d'opéra

FOR 11	CON 14	TAI 12	INT 13	POU 12
DEX 8	APP 11	ÉDU 17	SAN 40*	PdV 13

* *folie temporaire*

Bonus aux dommages : +0

Armes : Lutte 25 %, dommages spéciaux

Compétences : Anglais 43 %, Chant 8 %.

Ces caractéristiques sont celles de la signorina Cavollaro après que Faccia lui a jeté les sorts Contrôler la Peau et Transfert d'Organe, qui la rendent momentanément folle.

Nouveaux sorts

Transfert d'Organe

Ce sort permet de remplacer un quelconque organe interne d'un humain par celui d'un autre humain, à l'exception du cœur qu'il ne peut ni enlever ni échanger. Son effet est permanent. Son lancement coûte 1D8 points de Santé Mentale, 1 de POU et 63 de Magie. Les deux participants à l'opération perdent, en outre, 1D8 points de SAN, 1D10 s'ils ignoraient que le transfert allait avoir lieu. Le magicien peut être l'un d'eux.

Un donneur vivant doit être à portée de main ; en ce qui concerne les effets du sort, peu importe qu'il soit consentant ou non. On mélange le sang des deux personnes concernées avec un peu de salive de caméléon. Puis le donneur, le receveur et le sorcier sont entourés par un groupe de comparses qui, la main dans la main, récitent un ancien poème ; ils dégagent ainsi 63 points de Magie, tous en donnant à peu près la même quantité. Cette énergie garde le sujet en vie lors du transfert de l'organe.

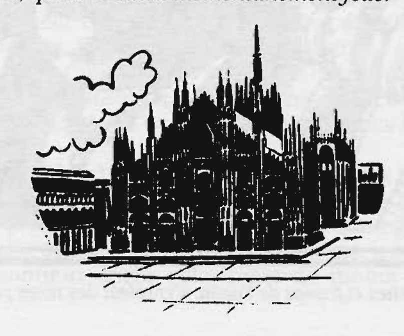
En utilisant la mixture, le lanceur du sort dessine l'organe qui doit être transféré sur la poitrine des participants. Après une heure de méditation et de visualisation, il plonge les mains dans le corps du donneur, à l'endroit du schéma. En pinçant certains vaisseaux et en reliant les connexions nerveuses entre le pouce et l'index, il sort l'organe et le pose sur une table ronde en pierre. Ceci est reproduit sur l'autre personne, puis, les organes sont placés dans les corps prévus et cousus à la place de l'ancien.

Contrôler la Peau

Ce sort permet à son lanceur de dissoudre, plisser et même remodeler la peau d'une région du corps. Il coûte 1D6 points de SAN et 5 de Magie, puis le sorcier doit vaincre les points de Magie de sa cible sur la Table de Résistance, à moins que la victime soit consentante.

Les parties du corps pouvant recevoir le sortilège correspondent à celles du Simulacre de Sedefkar : tête, torse, bras droit, bras gauche, jambe droite, jambe gauche. En dépensant 30 points de Magie, on peut affecter le corps entier. Le lancement simultané de sorts sur ces différentes parties ne nécessite qu'un seul jet de Santé Mentale, mais chaque lancer coûte 1D6 points. Le sort peut suffisamment modifier l'apparence d'un individu pour le rendre méconnaissable.

D'ordinaire, il n'agit que durant 15 minutes, après quoi, la peau reprend sa place et sa forme naturelles. Mais, si on sacrifie 1 point de POU en même temps que les 5 de Magie, ses effets sont permanents, jusqu'à ce qu'on les annule par un autre sort. Les Frères de la Chair utilisent cet enchantement pour punir, récompenser ou comme un outil. Il leur est indispensable.



TERREUR SUR L'ORIENT-EXPRESS



LIVRE III

L'ITALIE ET LE SUD



VIII. Venezia

Amour (et mort) en gondole

Où nos héros continuent leur voyage vers l'est et la cité aux canaux, dont la gloire passée, la décadence présente et le romantisme intemporel affectent tous les visiteurs, Fenalik y compris.

par Penelope Love

Le voyage vers Venise, très court, ne dure que quelques heures au total. Cette partie de la campagne débute en Stazione Centrale de Milan, où les personnages font la connaissance de Maria Stagliani. Elle aussi prend le train pour Venise, où elle vit, ainsi les investigateurs voyagent-ils en sa compagnie et sont-ils témoins de son arrivée en gare de Venise. Les événements la concernant et ceux liés à la Jambe Gauche se déroulent en même temps.

Considérations relatives au scénario

Ce chapitre réunit, en fait, deux aventures totalement indépendantes, chacune pouvant être mortelle pour les participants, l'une surnaturelle, l'autre mondaine. Elles ne sont liées l'une à l'autre que par la présence des investigateurs et leur simultanéité.

"Amour" et "Mort", en revanche, sont étroitement liés dès le début. Hélas pour les optimistes, que l'amour triomphe ou non, c'est quand même la mort qui conclue le chapitre de Venise.

Tous les événements sont présentés chronologiquement, et la plupart de ceux concernant "l'amour" ont lieu au cours des quatre premiers jours, comme on peut le constater en étudiant l'encadré qui suit.

Informations réservées au Gardien

La Jambe Gauche du Simulacre arriva à Venise en 1797, avec les soldats de Napoléon. Elle fut achetée par un noble de grande influence, qu'on prétendait sorcier, le comte Alvise Gremanci. Le destin le força à donner son acquisition, qui servit à réparer un automate d'une des nombreuses tours à horloge de la ville, tour où elle se trouve encore aujourd'hui. Mais personne ne le sait plus.

Venise est une des gloires culturelles de l'Italie et de l'humanité, mais elle n'est plus une capitale politique ou économique - il n'existe aucune cellule des Frères de la Chair, ici.

Fenalik, le vampire, qui suit comme un chien chacun des pas des investigateurs, succombera lui aussi à l'atmosphère de la ville (où il a vécu il y a bien longtemps). Il ne pourra résister à la tentation de parcourir le bord des canaux à la recherche de gondoliers sans le sou qui accepteraient de le promener à marée descendante, ou à celle de commettre quelques meurtres indûment pittoresques. Ses festins sanglants répandront la terreur sur la cité.

"L'amour" au jour le jour

Premier jour
Dans la soirée. Georgio Gasparetti rend visite aux investigateurs à leur hôtel : reportez-vous à "L'appel de Georgio".

Deuxième jour
Dans la matinée. Ils reçoivent un message de Maria Stagliani : reportez-vous à "Un message de Maria."

Troisième jour
Dans la matinée. Funérailles du père de Maria Stagliani : reportez-vous à "L'enterrement."

Quatrième jour
Dans la soirée. Peu après le coucher du soleil, les aventuriers reçoivent un second message en provenance de Maria : reportez-vous à "Un nouveau message de Maria." La missive les prévient que la jeune fille est en grand danger, ce qui introduit "Le sauvetage de Maria," puis le moment le plus fort de "Amour en gondole".

A Londres, le Dr Smith avait soufflé à nos héros que les Gremanci étaient peut-être en possession de la Jambe. Les aventuriers ont tout intérêt à suivre cette piste, développée dans la section "La famille Gremanci", un peu plus loin dans le chapitre.

Au début de "Amour en gondole", Maria Stagliani (qui est jeune, assez fortunée et porte le deuil de son père) revient à Venise. Deux prétendants l'attendent - Alberto Rossini, un jeune cadre gouvernemental totalement corrompu, et Georgio Gasparetti, un jeune idéaliste. Maria Stagliani l'ignore, mais son père a été assassiné par des voyous trop zélés aux ordres de Rossini, auquel le vieil homme venait de refuser la main de la jeune fille. Nous sommes dans les jours sombres de la montée du fascisme et aucune enquête ne sera ouverte. Les événements qui découlent de cette



Maria Stagliani

situation, en partie comiques, en partie tragiques, vont entraîner les investigateurs dans leur tourbillon.

La section "Événements à Venise" décrit ce qui se trame alors qu'ils sont occupés à suivre leur piste ; relevez bien le passage des jours et donnez des détails sur l'atmosphère de la ville.

Amour et mort

L'histoire de Maria Stagliani n'a rien à voir avec la quête du Simulacre de Sedefkar que mènent les investigateurs.

A Milan, une jeune femme d'une grande beauté, entièrement vêtue de noir et portant une voilette de deuil, monte à bord de l'Express. Il s'agit de Maria Stagliani. Pleurant et murmurant parfois dans un sanglot "Papa, Papa," elle serre de toutes ses forces un médaillon d'argent et un mouchoir en dentelle qui paraît peu fait pour étancher ses larmes. Une femme très calme l'accompagne, qui doit avoir plus de cinquante ans ; il s'agit probablement de sa domestique.

Si quelqu'un lui sourit gentiment ou lui offre un mouchoir propre, Maria explique en un anglais parfait que son père vient de mourir soudainement, chez elle, à Venise, alors qu'elle rendait visite à des parents, si bien qu'elle a interrompu ses vacances pour retourner là-bas. Elle montre un portrait du disparu, peint dans son médaillon. Son père n'était pas si vieux ; son nom était Giovanni Stagliani.



La femme de chambre de Maria

A la gare de Venise

Le train arrive en gare à 17 h 05. Il fait déjà presque nuit. Les aventuriers entendent les cloches des nombreux campaniles sonner dans le lointain. Un jet réussi d'Écouter leur rappelle celles de la Lausanne des Rêves. Des porteurs de tous les principaux hôtels sont à la gare, attendant impatiemment en ce mois d'hiver les rares clients de la morte saison. Si les investigateurs préfèrent chercher un hôtel tout seuls, ils se perdront. Venise est petite, mais c'est un véritable labyrinthe : s'ils sont perdus, vous pourrez les faire déambuler pendant des heures.

Plusieurs personnes sont venues accueillir Maria à la gare. D'abord un groupe de fascistes (cinq jeunes voyous reconnaissables à leur chemise noire), dont le chef est un bureaucrate grassouillet en costume trois pièces. Ils s'approchent de la jeune femme, et leur meneur lui parle à l'oreille sans grande sincérité, lui confessant sa peine et l'assurant de son soutien. Puis, il tente de les entraîner, elle et sa bonne, dans une vedette gouvernementale qui doit les mener rapidement jusqu'aux îles. Il s'agit d'Alberto Rossini, un membre très important du Parti Fasciste Vénitien.

Un peu à l'écart, un jeune homme fougueux et de belle allure qui attendait également Melle Stagliani, observe la scène en bouillant visiblement de colère (un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de le remarquer). Il intervient lorsqu'il devient clair que Maria ne veut pas monter dans la vedette, s'élançant pour la défendre. Elle crie son nom (*Georgio*) et lui demande de rester calme. Les Chemises Noires s'avancent, menaçants. De toute évidence, et au grand désespoir de Maria, les fascistes vont traîner Georgio à l'extérieur, le battre à mort et le jeter dans un canal. Elle cherche quelqu'un du regard, voit les investigateurs et les supplie de lui venir en aide.

L'intervention d'étrangers richement vêtus interrompt l'altercation. Georgio disparaît.

Venise

Venise est une ville bâtie sur les îles qui parsèment un lagon salé. Elle est célèbre pour ses canaux, dont le plus important est le Grand Canal. Celui-ci et les îles qui l'entourent forment le Rialto, le centre de la cité. Trains et bateaux la relient au continent, les premiers passant par Mestre.

La population de la ville a considérablement baissé pendant la Grande Guerre et tourne, à l'heure actuelle, aux environs des 160 000 habitants ; avec la construction du nouveau port de Marghera par le gouvernement de Mussolini, elle augmentera pour atteindre les 207 000 en 1928. Les îles vénitiennes occupent environ quatre kilomètres d'est en ouest sur un peu moins du nord au sud.

Le moyen de locomotion le plus répandu est le bateau : vedette, vaporetti et les fameuses gondoles. Les vaporetti sont des "bus des mers" fonctionnant à la vapeur qui peuvent embarquer pas mal de passagers et font la navette toute la journée. La gondole, longue et étroite (10 m sur moins de 2) est l'équivalent du taxi. Sa poupe et sa proue sont très hautes et une cabine à rideaux assure le confort des passagers. Elle est évidemment dirigée par le gondolier (pl. gondoliere). Dans une petite gondole, on peut loger quatre à six personnes ; dans une grande, jusqu'à huit.

Venise compte aussi nombre de ruelles et d'allées, certaines si étroites qu'on ne peut y ouvrir un parapluie ; son labyrinthe de cours retirées, de ponts et d'arches, de passages tortueux, de voies sans issue, de quais et de petites rues suspendues fort sombres, est encore compliqué par le système de numérotation des rues. La ville est divisée en six districts, dans chacun desquels on trouve entre 1 000 et 5 000 maisons. Les habitants sont les seuls à savoir où finit un district et où l'autre commence. L'unique véritable piazza (place) de Venise, est - bien sûr - la piazza San Marco. Les autres portent le nom moins distingué de *campo*. La piazza San Marco fait face au Grand Canal, au Palais des Doges et à la Basilique San Marco, la plus magnifique et richement ornée de toutes les cathédrales européennes.

C'est en cette basilique (Basilico di San Marco) que repose le corps momifié de celui dont elle porte le nom, Saint Marc, momie qui a été subtilisée à Alexandrie, en 828. On y trouve du marbre à profusion, mais aussi des tapisseries, du velours et des métaux précieux - le butin de pillages et le fruit de donations accumulés au fil des siècles. Les murs, lorsqu'ils ne sont pas couverts de mosaïques enrichies de gemmes, sont sculptés et dorés à l'or fin, tout comme la plupart des statues et piliers. Le plafond est entièrement orné de peintures. Le sol est de marbre incrusté. La Pala d'oro, le retable de l'immense autel dans lequel ont été placés les restes de saint Marc, est à elle seule incrustée de 1 300 grosses perles, 400 grenats, 90 améthystes, 300 saphirs, 300 émeraudes, 15 rubis, 75 rubis balais, 4 topazes et 2 camées.

La ville comprend également un grand nombre de bibliothèques et de musées d'une grande beauté. La Biblioteca Marciana, par exemple, détient plus de 550 000 ouvrages imprimés et 13 000 manuscrits, dont beaucoup sont rares et coûteux. L'architecture de cet édifice, un ancien Hôtel de la Monnaie, rappelle Constantinople par certains côtés, mais est avant tout gothique à l'extrême ; les gargouilles foisonnent, puisqu'on en trouve à chaque coin du bâtiment et également à chaque gouttière. Les archives de la République, bien qu'endommagées par le feu, sont conservées en bon ordre au monastère franciscain des Frari.

D'excellents hôtels parsèment Venise. Parmi les établissements de luxe, on note le Gritti Palace, le Daniel (le préféré des écrivains et des hommes d'État) et le Cipriani (réputé pour son calme et sa cuisine). On trouve également de nombreuses chambres en demi-pension, les fameuses *pensione*.

L'histoire de Venise est longue et fort glorieuse, jusqu'en 1797, date à laquelle Napoléon la vainquit. Peu après, la cité devint partie intégrante de l'Empire d'Autriche. Malgré sa grandeur, tant réelle que légendaire, Venise ne cesse depuis de décliner. Pourtant, on trouve partout des preuves artistiques de sa gloire passée ; cette ville animée est également un véritable musée vivant.

Le climat

A Venise, les hivers sont froids, calmes et embrumés. Les jours de pluie succèdent aux jours de pluie, encore et encore, chargés de brouillard qui laisse parfois la place à un brillant soleil qui craquelle la glace au bord des canaux. Les nuits sont mortellement immobiles. Des linceuls de brume enveloppent les maisons seulement transpercés, de place en place, par le faible halo de lumière des trop rares réverbères. On peut marcher pendant des kilomètres sans rien entendre d'autre que le bruit de ses propres pas, le triste clapotis de l'eau contre la coque des bateaux amarrés, l'écho lointain d'une cloche de brume ou le ronflement grave d'un bateau à vapeur, au large. Certaines nuits de brouillard, à Venise, on a l'impression que le jour ne se lèvera plus jamais.



"Le portrait de papa" (Giovanni Stagliani)

Rossini lance un regard aussi noir que diabolique aux personnages ; puis contenant sa rage, leur ordonne de donner leurs nom et adresse. Une fois en possession de leurs passeports, ses séides prennent de longues notes fort laborieuses.

Si les aventuriers ne proposent pas à Maria Stagliani de la revoir à Venise, elle monte à contrecœur dans la vedette de Rossini afin de ne pas provoquer d'esclandre supplémentaire ; toutefois, auparavant, elle leur demande à quel hôtel ils comptent descendre, car elle veut leur faire visiter tous les endroits merveilleux de la ville - s'ils n'ont pas encore réservé leurs chambres, elle leur suggère le Gritti Palace, à quelques pas à l'ouest de la piazza San Marco. Elle leur murmure également des remerciements pour leur intervention. En réalité, Rossini ne veut que la conduire jusqu'à la maison de son père. Elle ne risque absolument rien avec lui pendant les jours suivants. Seulement, elle ne l'aime pas.

S'ils s'offrent de l'escorter jusque chez elle, elle accepte et explique à Rossini et à ses Chemises Noires que les étrangers sont des amis de feue sa mère - le bureaucrate ne daigne même pas s'intéresser à ce mensonge.

En chemin, Maria Stagliani donne aux personnages quelques explications et les remercie chaleureusement de leur aide. Elle leur avoue son amour sincère pour Georgio et son dégoût profond à l'égard d'Alberto (il a quarante ans, il est gras et son haleine est fétide - et, qui plus est, c'est un passionné d'occultisme). Quand elle arrive à sa porte, sa colère s'est transformée en larmes, à la fois pour son père et pour elle-même. Elle entre chez elle en courant, après un adieu bref et inarticulé.

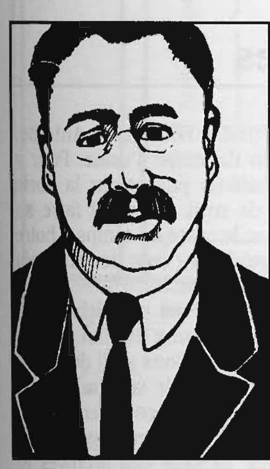
Les adversaires

Alberto Rossini

Rossini est un être répugnant, désespérément attiré par la beauté de Maria Stagliani. Or, si sa morale machiste lui interdit de tenter quoi que ce soit avant que Giovanni Stagliani soit enterré, cette fille de bonne famille aura ensuite besoin de quelqu'un qui la protège. Et qui d'autre que l'homme le plus fort de tout Venise, c'est-à-dire lui-même, en serait capable ? C'est pourquoi, si tôt les funérailles terminées, il a décidé d'enlever Maria et de l'épouser avant que ses parents, des Milanais pour la plupart, puissent intervenir.

Si, par malchance, les investigateurs ont une requête à formuler auprès des dirigeants, on les adresse à lui.

Ses ambitions ne s'étendent pas seulement au Parti Fasciste mais aussi aux cercles locaux de sciences occultes, même s'il ne possède ni pouvoir ni connaissances en la matière.



Alberto Rossini

Ses hommes de main, des Chemises Noires, se divisent en deux groupes. Trois d'entre eux n'ont reçu aucune éducation. Ce sont des brutes tout juste bonnes à suivre les ordres et à ramasser leur paye, qui déposent des offrandes dans les chapelles mais crachent pardessus l'épaule et se signent pour éloigner le malin. Rossini se joue d'eux en leur faisant croire qu'il a des pouvoirs occultes ; ils seraient tout aussi impressionnés si les aventuriers faisaient de même.

Les autres sont des étudiants de bonne famille, pleins d'énergie et d'intelligence, mais manquant de perspectives et de sagesse. Ils pensent que, grâce à Mussolini, l'Italie deviendra une grande puissance commerciale comme Rome l'était à une époque. Pour eux, christianisme et occultisme sont des superstitions, même s'ils admettent que l'Église joue un rôle important dans la morale de la famille italienne.

Tous leurs frais sont à la charge de l'État, aussi flânent-ils par groupes de six à dix, à moins qu'ils ne filent quelqu'un, auquel cas, ils sont seuls ou à deux. Les jours suivants, leurs ombres menaçantes se dressent constamment sur le chemin des investigateurs. On les voit prendre des notes et intimider les gens avec qui les personnages ont discuté. Toutefois, ils n'attaquent pas ces derniers, à moins qu'on ne les provoque.

Si les aventuriers vont à la fabrique de jouets Gremanci avant l'enterrement de Stagliani, les Chemises Noires essaient d'intimider Sebastiano Gremanci qui réagit en contactant les amis de la famille du campo. Ainsi, les investigateurs auront-ils leur propre bande de voyous vénitiens, dont la plupart, malgré leur gentillesse et leur gaieté apparentes, se révéleront capables d'aller très loin si les Chemises Noires les poussent à bout.

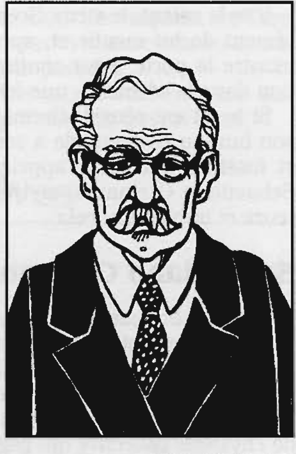
Georgio Gasparetti

Il s'agit du fougueux et idéaliste amant de Maria, dont elle partage les sentiments. Gasparetti est bien fait, athlétique, romantique ; en un mot, c'est un véritable Italien. Il n'est pas particulièrement brillant mais plein de bonnes intentions. Son histoire est racontée en détails dans la section "L'appel de Georgio".

La famille Gremanci

Nous avons placé cette section ici en partant de l'hypothèse que les investigateurs ont été prompts et leur enquête fructueuse, mais le Gardien ne doit pas oublier que les événements qui sont décrits plus loin, dans "Événements à Venise", peuvent se dérouler, en fait, au même moment.

Gremanci est un nom assez courant, que portent vingt hommes figurant sur les listes électorales de Venise.



Antonio Gremanci

Les investigateurs pourront certainement en joindre quelques-uns par téléphone, mais la plupart des familles n'en sont pas équipées. Au bureau de poste, on en saura un peu plus, mais beaucoup de ces gens ne reçoivent pas de courrier régulièrement. Dans les registres des baptêmes et des mariages, ils figurent presque tous, mais les églises à Venise sont nombreuses et les prénoms ne varient guère. L'enregistrement des naissances n'est fait correctement qu'à l'hôpital ou, du moins, lorsqu'un médecin est présent, ce qui n'est pas toujours évident.

Les aventuriers pourraient bien devoir faire du porte-à-porte, à moins qu'ils ne se plongent dans les registres de la ville et les listes d'impositions afin de faire le plus gros.

Tous les Gremanci sont plus ou moins apparentés, mais certains ne se sont pas parlé depuis des générations, et l'existence d'une branche de la famille totalement ruinée a été oubliée par les autres. De tous les Gremanci qui répondent à nos héros, certains sont accueillants, d'autres méfiants.

Finalement, les investigateurs trouveront le bon clan Gremanci, parmi les ancêtres desquels figure un certain comte Alvise Gremanci, qui vécut au 18ème siècle et fut célèbre pour sa sorcellerie et ses automates. Chaque jour que les personnages consacrent à tirer les sonnettes ou à passer en revue les registres, accordez un jet de Chance à celui d'entre eux qui à le meilleur POU. Un succès lui permet de situer le bon Gremanci. Ces Gremanci ont une entreprise familiale à Venise même et ce, depuis plus de trois siècles.

On peut aussi voir leur nom dans un guide touristique où tous les détails de la légende du comte Alvise sont expliqués et où l'on recommande les produits de ses descendants ; la aussi, c'est la réussite d'un jet de Chance qui fait localiser la référence.

Les fabricants de poupées

C'est un bâtiment en pierre datant probablement du 14ème siècle. Sa façade luxueuse contraste avec les autres constructions misérables du campo - boutique de cartes et livres de mauvaise qualité pour touristes, café déserté même par les mouches, vieille usine dégageant des vapeurs acides dont on ne peut exactement déterminer la cause.

Le vestibule dans lequel les curieux sont introduits est meublé de sofas dont les appuis-tête, en crin, sont piquants et glissants ; les napperons de décoration, moites de graisse capillaire. Les vitrines d'exposition, alignées contre le mur, retracent l'histoire des poupées et des mannequins Gremanci, et montrent une ligne de prothèses créées lors de la campagne d'Italie de Napoléon.

Antonio Gremanci

Le chef de famille actuel, Antonio Gremanci, est un homme d'un certain âge, fin, à l'air perspicace et qui semble s'être fossilisé aux alentours de 1890. Il ne parle pas un mot d'anglais. Son bureau est envahi par des registres énormes, reliés de cuir, dont les tranches comportent des dates visiblement inscrites par des personnes différentes, et qui sont recouverts d'une poussière plus que centenaire. Il écoute l'histoire des investigateurs, qui doivent effectuer un jet de Persuasion (divisé par deux s'ils ont besoin d'un interprète).

S'ils le ratent, le vieux Gremanci pense qu'ils essaient délibérément de lui mentir et, après un bref tour des ateliers, leur montre la porte. Pour continuer, ils doivent entrer par effraction dans le bâtiment, une fois la nuit venue (voir plus loin).

Si le jet est réussi, Gremanci agite une clochette posée sur son bureau et demande à son secrétaire, un homme aussi âgé et fossilisé que lui, d'appeler Sebastiano. Une fois le neveu, Sebastiano Gremanci, arrivé, le patriarche lui confie les visiteurs et oublie tout cela.

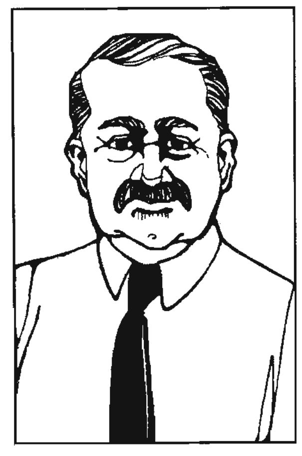
Sebastiano Gremanci

C'est un homme gai et potelé, qui doit à peine avoir cinquante ans. Il parle bien anglais et se montre amical avec les investigateurs, les invitant chez lui pour le dîner, leur présentant sa femme et ses huit enfants, etc. Il est aussi très coopératif et curieux. Lui et sa famille seront de bons informateurs au sujet de l'hystérie collective qui gagnera bientôt Venise.

Le comte Alvise Gremanci

Sebastiano Gremanci connaît la légende familiale du fondateur de la manufacture, histoire qu'il est prêt à leur raconter après le dîner, comme un conte que l'on lit juste avant de mettre les enfants au lit. Ces informations peuvent également être obtenues par d'autres sources puisqu'elles figurent dans les livres d'histoire consacrés à Venise, les guides divers, au paragraphe concernant la famille Gremanci, et qu'elles sont connues de tout le campo, car les Vénitiens ont des souvenirs qui remontent très loin.

Il était de notoriété publique à l'époque que le comte Alvise Gremanci, qui était devenu le patron de l'usine à la fin des années 1700, était un sorcier. Les gens, alors fort superstitieux, considéraient ses poupées comme des jouets maléfiques que le mage utilisait pour emprisonner les âmes de ses victimes. On disait qu'il en fabriquait à l'image de ses ennemis politiques, les défigurait en les brûlant, puis leur plantait des aiguilles dans le corps, si bien que ceux dont elles avaient les traits mouraient ou souffraient le martyre.



Sebastiano Gremanci

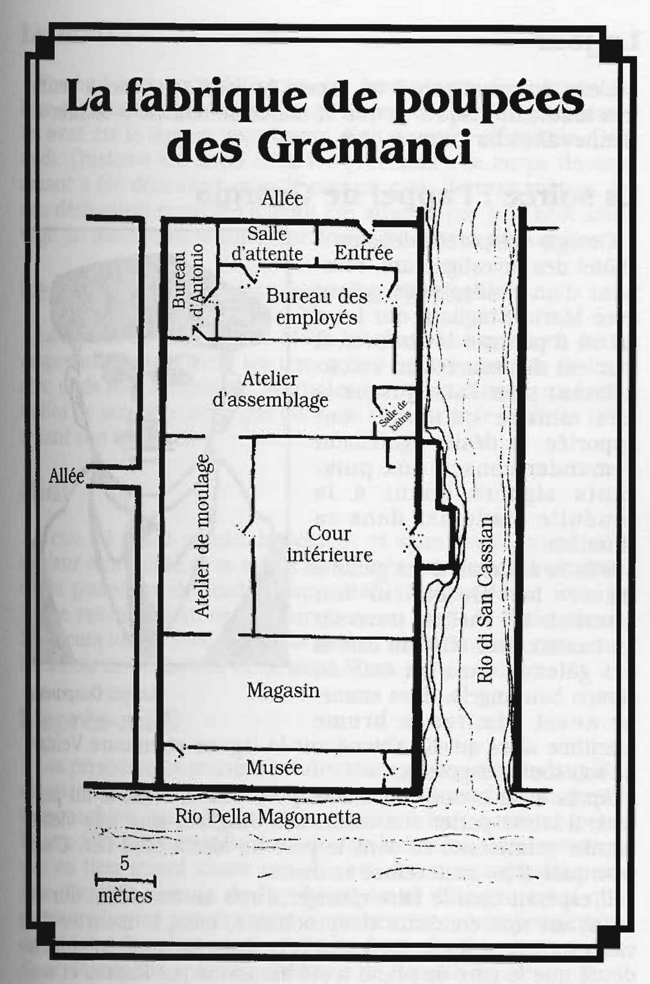
Le comte produisait également des automates, oiseaux gazouillants, mais aussi des androïdes si parfaits qu'ils avaient l'air vivant. Les superstitieux assuraient qu'il usait de magie pour les animer. Les envahisseurs français de la fin du 18ème siècle furent les premiers à reconnaître le talent des artisans de Gremanci, et lui achetèrent des jouets pour en faire cadeau à leurs enfants ou à leurs maîtresses. Au début du 19ème siècle, on trouvait ses poupées dans tous les foyers parisiens à la mode.

L'usine de poupées

Si les investigateurs n'ont pas réussi à convaincre Antonio, ils devront tenter une effraction afin de visiter l'usine. Pour y entrer à la nuit tombée, il vaudra mieux passer par la porte cadenassée (FOR 25). Le veilleur de nuit qui vient faire sa ronde toutes les deux heures et passe le reste du temps à boire de la piquette dans la baraque de garde, au coin de l'entrepôt de livraison, est très âgé et fort superstitieux.

Toutefois, le reste de cette section suppose que Sebastiano leur fait faire la visite guidée ; les malchanceux devront obtenir par d'autres moyens les précieuses informations qu'il donne ce soir-là. On entre dans la manufacture par le vestibule. Puis viennent le bureau d'Antonio, une grande pièce réservée aux travaux administratifs, les ateliers, un entrepôt, une cour intérieure, le baraquement des veilleurs, la salle des archives et

Le fabricant de poupées



une pièce réservée au stockage des poupées anciennes, sorte de musée de l'usine. Parmi tous ces endroits, seuls les ateliers, le "musée" et les archives présentent quelque intérêt, ce qui explique que le reste n'est pas décrit.

Les ateliers

Le premier, l'atelier de finition, contient une double rangée de machines à coudre et de tours manuels. Six employés d'un certain âge y sont au travail, assemblant des parties de corps, incrustant des yeux et cousant les corps mœlleux de petites poupées. Ils n'adressent qu'un bref signe de tête aux aventuriers. Les jouets terminés sont rangés contre le mur, de même que les prothèses et les morceaux achevés de mannequins. Ils sont entourés d'yeux glacés en porcelaine bleue, au regard fixe et aveugle.

Ensuite, vient l'atelier de modelage. C'est ici que se trouvent le four à céramique qui sert à cuire les têtes et les membres des petites poupées, mais aussi le tissu blanchi qui est utilisé pour leur corps, la bourre, etc. Trois hommes plus jeunes y sont à l'ouvrage. Le petit bureau de Sebastiano y figure également, poussé dans un coin de la pièce, afin que son propriétaire puisse surveiller les livraisons.

Le musée

Il s'agit là de la plus longue salle de l'usine. Elle en occupe, en effet, toute la largeur ou presque, puisqu'une pièce minuscule est réservée aux archives. Ses murs sont couverts d'étagères pleines de poupées, tantôt nues, tantôt habillées, de chiffon ou de porcelaine. Le plafond est décoré de grappes de prothèses qui ressemblent à d'étranges chauves-souris : bras et jambes, corps et têtes sont pendus à des crochets. Des membres artificiels sont attachés ensemble, en bouquets, tels des oignons. En entrant dans ce fouillis, les investigateurs remarquent qu'anciennes et nouvelles productions y sont ensemble, sans distinction d'âge. Les poupées immaculées qui disent "Mama" lorsqu'on les serre dans ses bras sont posées juste à côté de celles que le temps n'a pas épargnées, et dont l'insoutenable regard bleu est embué par un film de poussière.

Si les aventuriers ne font pas attention, ils risquent de faire tomber toute la collection et de se retrouver ensevelis sous des monceaux de têtes, de membres et de poupées.

Sebastiano les suit, un fier sourire aux lèvres, insistant sur le fait que tout est parfaitement répertorié. Ce qui est faux.

La salle des archives

C'est une pièce puante, humide et pleine de moisissure à cause du canal qui passe juste en dessous. Elle est fermée à clef (FOR 15) et, de plus, la clef et la serrure sont complètement rouillées. Il faut réussir un jet de FOR contre la FOR de 15 de la porte et beaucoup d'huile pour parvenir à les faire jouer. La salle des archives n'a pas été ouverte depuis la mise en place du nouveau système de registres, en 1890.


Le gardien

Le canal en dessous traverse les fondations du bâtiment. Il clapote, gargouille et gémit dans la nuit. Ses crues et ses décrues permanentes ont si bien fait gonfler le battant qu'il est impossible à bouger. Il faudra un jet de FOR contre une FOR de 16 pour en venir à bout. Si ce jet est raté, on ne peut pas l'ouvrir avant au moins une heure (jusqu'à ce que la marée s'inverse).

La pièce est traversée par une allée dégagée trop étroite pour laisser passer deux personnes ; de chaque côté, on trouve de profondes étagères en bois sombre, déformées par l'humidité et le poids de milliers de lourds tubes en laiton. Chacun comporte un numéro en chiffres romains indiquant quelle période il concerne, ces chiffres indiquent les mois et les années mais pas les siècles. Certains mois ne sont représentés que par un tube ; d'autres, de grande activité ou de complications, en impliquent jusqu'à dix ou douze. Ces archives sont, depuis longtemps, dans un désordre indescriptible. Araignées et rats s'enfoncent dans le noir des étagères. Boue et moisissure couvrent le seuil de la porte, les rayonnages et les tubes eux-mêmes. S'ils se mettent à chercher, les investigateurs auront vite fait de souiller leurs vêtements.

Les archives des Gremanci

Il leur faut passer au moins une journée à fouiner dans les documents, certainement plus. Sebastiano, tout d'abord abattu par cette vision, se reprend vite et siffle gaiement des airs d'opérettes populaires tout en faisant de son mieux pour leur servir de traducteur.

Il est impossible de fouiller la salle des archives à plus de deux. A la fin de chaque jour de recherche, les deux investigateurs doivent effectuer un jet de Trouver Objet Caché ou de Bibliothèque avec 1D100, son résultat devant être divisé par 2. Lorsque, finalement, ils réussissent leur tirage le même jour, cela signifie qu'ils ont tous deux trouvé les tubes qu'ils voulaient. Si les aventuriers abandonnent après avoir réussi un seul des jets sur les deux, ils ne découvrent que celui de 1797.

Les documents sont principalement des rapports d'opérations courantes, des factures et des reçus, des notes concernant les paiements récurrents tels que taxes, dîmes, donations, tout cela rapporté en vieil italien et, qui plus est, en des dizaines d'écritures différentes, pattes de mouche délavées - tant de poupées fabriquées, d'argile importée, d'artisans engagés ou renvoyés, etc. Sebastiano ou tout autre Italien sachant lire peut les parcourir, de même que les investigateurs parlant l'italien, à condition toutefois qu'ils réussissent un jet de Comptabilité.

Ils trouvent deux notes dignes d'intérêt dans les comptes. L'une, datant de 1797, est assez facile à découvrir car les personnages savent que c'est l'année de l'arrivée de la Jambe Gauche à

Venise. Elle explique que le comte avait personnellement ordonné l'acquisition de la jambe. La seconde révèle ce qu'il en a fait et n'apparaît pas avant 1810, soit 159 mois plus tard.

Août 1797

La note en question est enregistrée à la rubrique "Acquisitions diverses". Elle fait état d'une jambe artificielle rachetée à un soldat français, qui est reparti avec une jambe de bois toute neuve et 100 lires. Le secrétaire affirme que c'est là un des nombreux exemples de la générosité de son maître et ajoute que le comte a acquis cette jambe car elle est faite d'une matière très étrange - une sorte de céramique ou de pierre, impossible de le savoir exactement - et d'une forme elle aussi assez peu habituelle.

Aide de jeu n° 15

Novembre 1810

Le document rapporte que la jambe d'une des statues de la cour du Palazzo Rezzoniani (le palais d'un noble réquisitionné par l'envahisseur autrichien) avait été endommagée par un éclair et que le comte Gremanci avait reçu l'ordre, pour des raisons non précisées, de la remplacer sous 24 heures s'il ne voulait pas être accusé de trahison ; mais, s'il réussissait, on le conduirait quand même devant le tribunal pour sorcellerie.

Les ouvriers s'étaient résignés à perdre leur moyen d'existence, mais ils trouvèrent une jambe "d'une étrange céramique" et aux dimensions exactes requises que le comte s'en fut, lui-même, fixer. Il le fit si bien que nul ne pouvait voir la différence. Les Autrichiens, vaincus par ce soudain miracle, abandonnèrent toutes les charges contre lui.

Aide de jeu n° 16

Une nouvelle piste

Les aventuriers savent maintenant que la Jambe Gauche a été placée au Palazzo Rezzoniani en 1810. Mais pendant leurs recherches, des choses se sont passées en ville, et il est grand temps de s'y intéresser.

Événements à Venise

Dès leur arrivée, Venise a subi les assauts répétés de Fenalik. Utilisez cette information seulement pour les plonger dans l'ambiance et non pour qu'ils suivent cette piste ; ils doivent se mettre en quête de la Jambe Gauche.

Les événements de Venise sont divisés en deux parties par jour, l'une consacrée à la journée, l'autre à la nuit, et la narration de ceux de la journée est précédée d'un résumé de ce que pourraient faire les investigateurs ce jour-là.

Premier jour

Les aventuriers se réveillent dans leur hôtel vénitien. Il est probable qu'ils passent leur première journée à s'installer et à commencer à se familiariser avec la ville, puis à planifier leurs visites alentour.

Le jour

L'eau du canal prend un aspect huileux et se met à sentir très mauvais, jusqu'à ce que la marée se remette à monter et vienne rafraîchir l'atmosphère.

La soirée : l'appel de Georgio


Georgio Gasparetti

Georgio Gasparetti déboule à l'hôtel des investigateurs, revenant d'un rendez-vous galant avec Maria Stagliani qui lui a dit où il pourrait les trouver. Il leur est démesurément reconnaissant pour l'aide jusque-là fort minime qu'ils lui ont apportée, et désire également demander conseil aux puissants signors quant à la conduite à adopter dans sa situation.

S'ils le désirent, il les guide à travers la ville et leur fait découvrir les ruelles, traverser les canaux, leur offre un café et des gâteaux dans un café du campo San Angelo. Il les emmène aussi admirer la brume maritime alors qu'elle s'étend sur la lagune et entoure Venise de son souffle vaporeux.

Après avoir avoué son amour pour Maria, si on le lui permet, il laisse parler son cœur. Les Stagliani sont une vieille famille vénitienne, ce dont le père de Maria était fier. C'est pourquoi, il lui avait refusé sa main.

Il espérait bien le faire changer d'avis en travaillant dur et en ayant une conduite irréprochable, mais le meurtre du vieux monsieur a mis fin à tout cela. Pour lui, il ne fait aucun doute que le père de Maria a été assassiné par Rossini et ses Chemises Noires. "Mais que peut-on faire ?" ajoute-t-il en haussant gracieusement les épaules. "Rossini fait partie du gouvernement et c'est un fasciste. Autrement dit, il est intouchable."

Gasparetti est issu d'une famille de la petite bourgeoisie. Il est enthousiasmé par les idées communistes, qu'il a découvertes en fréquentant les milieux étudiants. Il refuserait certes de mourir pour ses principes, mais il aime user de certaines métaphores. Ainsi achève-t-il son réquisitoire en disant que leur amour, à Maria et à lui, est le symbole de la chute de l'ordre ancien et de l'émergence du pouvoir du prolétariat.

Les funérailles de Stagliani ont lieu le jour suivant, sur une petite île au milieu de la lagune. Georgio suggère aux investigateurs d'y assister, en leur assurant que Maria souhaiterait avoir une occasion de les remercier comme il se doit. Jusque-là, il a prévu de se tenir tranquille afin que Rossini l'oublie. Il pense faire une apparition à l'enterrement, car ce sera son ultime chance de présenter ses hommages au père de Maria. Il espère secrètement qu'il en résultera pour lui quelque chose de bon.

Tard dans la nuit

Les aventuriers sont réveillés en sursaut aux environs de 4 h du matin par un cri terrible "Morte ! Morte !" (Mort ! Mort !) venu de la rue. S'ils regardent par la fenêtre, ils voient une femme hurlant s'enfoncer dans le brouillard. Elle a disparu avant qu'ils descendent et se mettent à sa recherche, en vain.

Deuxième jour

Ils passeront certainement leur deuxième journée à chercher les adresses des différentes familles Gremanci et à essayer d'éliminer celles qui ne peuvent descendre directement du comte.

Le matin

Pendant leur petit déjeuner, les bavardages des servantes leur apprennent que la femme qu'ils ont vue la nuit précédente, avait été le témoin impuissant d'un meurtre effroyable. Dès midi, l'histoire est dans tous les journaux : le corps de son amant a été découvert empalé sur un pieu de trois mètres, le cou déchiqueté comme s'il avait été attaqué par une bête sauvage. La malheureuse est encore dans les locaux de la police.

Le matin : un message de Maria

La femme de chambre de Melle Stagliani leur porte en main propre une courte lettre les remerciant encore une fois de leur aide et de leur sympathie. Maria les invite, en outre, aux funérailles de son père ainsi que chez elle, lorsqu'ils le désirent (elle a joint son adresse).

Midi

L'eau du canal monte, lentement et sans bruit, prend une couleur écœurante et se met à sentir très mauvais. Au moment où la puanteur devient insupportable, encore une fois, la marée renvoie toute cette pourriture au fond de l'Adriatique. Des fleurs toutes fraîches apparaissent alors dans les rues, sur les autels de la Madone et de saint Marc.

L'après-midi

Les personnages peuvent rendre visite au témoin oculaire du meurtre, mais pour cela, ils ont besoin de l'accord de plusieurs responsables, qui n'ont aucun intérêt à leur octroyer cette faveur. S'ils obtiennent le droit de voir la femme, ils ne peuvent pas en tirer grand chose car elle est devenue complètement folle. Des jets réussis de Psychanalyse et d'Italien, ainsi que plusieurs heures passées avec la malheureuse, leur permettent de lui faire dire clairement : "J'ai vu Satan," affirmation suivie d'une description cauchemardesque de Fenalik en action. Tout de suite après, elle essaie d'avaler sa langue.

Obtenir de la police des informations au sujet du meurtre demande au moins la réussite d'un jet de Persuasion ou de Crédit, voire un pot-de-vin suffisamment bien proposé pour que celui qui l'accepte se sente dans son bon droit. Les curieux apprennent alors que la victime a été violemment jetée, puis empalée sur une clôture métallique de plus de trois mètres de haut ; de toute évidence, le tueur est non seulement complètement fou mais d'une force surhumaine. Horriblement mutilé, le cadavre n'a plus une seule goutte de sang dans les veines. Ce point très important n'a pas été révélé au public. Les moins gradés des vigiles et des miliciens en éprouvent visiblement de l'angoisse et les rumeurs vont d'ores et déjà bon train.

La nuit

Ce soir-là, le personnel de l'hôtel semble bouleversé. Les investigateurs étonnés sont informés que les statues de la basilique San Marco se sont mises à saigner durant le service du soir, miracle de bien mauvais augure, que tous ceux qui ont assisté à cette messe leur affirmeront avoir vu. Fatigués comme ils doivent l'être, les personnages ne prêteront certainement pas beaucoup attention à ce commérage.

Troisième jour

Il est probable qu'ils passent leur journée à visiter l'usine de poupées des Gremanci.

Tôt le matin

Pendant leur petit déjeuner, entre le café au lait et les brioches, nos héros lisent sûrement les journaux et découvrent une nouvelle histoire de meurtre effroyable, celui d'un gondolier que l'on a retrouvé en morceaux dans son bateau. Cette fois, la police n'a pu garder l'information secrète, et il est clairement dit que les restes ne contenaient plus une seule goutte de sang. On commence à élaborer des théories, à parler d'un maniaque, d'adeptes du diable ou même d'un vampire.

En constatant que les aventuriers s'intéressent à cette sombre histoire, le garçon leur confie que la nuit précédente, des fêtards ont vu la Mort voguer dans une gondole le long du Grand Canal. "Mon beau-frère m'a juré qu'il l'a bien vue." C'est tout à fait vrai, son beau-frère a aperçu Fenalik en train de s'amuser, mais tout ce qu'il peut dire, c'est qu'il a vu quelque chose d'horrible maniant la perche d'une gondole qui passait à une vitesse impossible.

Le matin

La remontée des eaux des canaux est spectaculaire et l'odeur fétide se fait presque insoutenable. Les domestiques (et Sebastiano) racontent que cette eau nauséabonde a, d'ores et déjà, envahi les maisons les plus basses ainsi que deux églises. Ils disent également qu'un enfant, et ce n'est certainement pas le seul, qui a joué dans l'eau sale est maintenant très malade et que ses membres sont couverts de taches noires. Les gens parlent de la peste noire qui ravagea Venise par deux fois au 15ème siècle. Serait-ce une nouvelle épidémie ?

En fin de matinée : les funérailles

Elles ne se passent pas dans le recueillement que l'on pouvait espérer. Les canaux empestent, et le lagon plus encore. Toutes les personnes présentes ont la nausée à cause de cette odeur et de l'aspect graisseux et écœurant des eaux.

Le cercueil, d'un noir d'ébène, est si bien décoré de dentelles, de rubans et de velours qu'il ressemble à un gigantesque gâteau au chocolat de trois étages. Il craque étrangement aux plus mauvais moments pendant la cérémonie, comme si quelqu'un essayait d'en sortir. Georgio Gasparetti (pâle, romantique, les cheveux artistiquement en désordre et les yeux rougis d'avoir été frottés) et Alberto Rossini (porcin et dégoulinant de sueur) passeront tout le temps que dure l'enterrement à s'observer par-dessus la bière. Maria, elle, remarque à peine la présence de ses deux prétendants. Aucune Chemise Noire ne se manifeste.

Après les funérailles, il y a une réception avec buffet chez les Stagliani. Rossini, Gasparetti, les investigateurs, de nombreux parents venus tout spécialement de Milan, ainsi qu'une foule de Vénitiens y assistent. Les Stagliani vivent dans un grand appartement, une pensione, au rez-de-chaussée d'une maison de trois étages. Quatre pensione, à un étage chacune, sont disposées en étoile autour d'une cour intérieure. La leur est chapeautée par quatre autres pensione occupant le premier et deuxième étages. La porte d'entrée donne directement sur le canal et son quai d'accès, dit fondamenta. La porte de derrière ouvre sur la cour intérieure que se partagent les occupants des divers appartements.

L'ameublement trahit l'intérêt qu'éprouvait le père de Maria pour l'histoire ancienne, et tout particulièrement celle de Venise. Il y a là de nombreux livres, toiles, bustes, médailles, gravures et statues.

La longue et pénible cérémonie a épuisé tout le monde ; on ne pourra en vouloir aux aventuriers s'ils désirent partir tôt. Maria les remercie encore une fois pour leur aide. Gasparetti en profite pour se retirer en même temps qu'eux, estimant inutile de continuer à provoquer Rossini davantage.

Le début de l'après-midi : une bonne leçon

Pendant le trajet du retour, Gasparetti fait remarquer au gondolier que le chemin qu'il a choisi n'est pas le plus court, mais l'homme lui présente immédiatement d'apaisantes excuses. Pourtant, s'ils réussissent un jet de Psychologie, les personnages se rendent tout de suite compte qu'il est très nerveux. S'ils n'y prêtent aucune attention et surtout s'ils ne font rien, il les mène à un campo qui n'est pas la destination demandée et est encore plus retiré que celui de l'usine Gremanci.

C'est ici que les Chemises Noires de Rossini les attendent, afin de donner à chacun des hommes présents dans la gondole une bonne leçon. Ils agrippent le bateau dès qu'il arrive à quai,



Trois Chemises Noires

et la bagarre s'engage à bord car ils essaient de pousser les investigateurs par-dessus bord. Ils ne veulent pas les tuer, simplement les blesser, les humilier et les terroriser. Gasparetti, consterné de causer des ennuis aux aventuriers, se jette à corps perdu dans la bataille et leur crie de s'enfuir à la nage ou en gondole. Mais le gondolier coupable se cramponne à sa perche en ricanant et il faut le jeter à l'eau pour qu'il la lâche (FOR contre FOR 13 sur la Table de Résistance ou un jet réussi de Lutte). Georgio est le plus sévèrement battu. Il ne peut repartir seul chez lui et a besoin de l'aide de ses amis étrangers.

Les Chemises Noires ne sont pas armés. Si les personnages le sont, la seule vue d'un pistolet fait fuir les fascistes, mais c'est à la police qu'ont bientôt affaire leurs adversaires. Si les Chemises Noires ne sont pas encore partis, ils se dispersent alors en riant à gorge déployée. Les autorités n'arrêtent que ceux qui ne font pas partie de ce groupe et leur font passer la journée dans une prison glacée pour désordre sur la voie publique avant de les relâchés : les citoyens italiens doivent payer une caution pour sortir de prison, quant aux étrangers, leurs passeports sont confisqués et ils perdent une journée supplémentaire dans les bureaux de l'administration pour les récupérer. S'ils détiennent des armes sans permis, ils sont traduits en justice, puis rapidement expulsés d'Italie.

La nuit

Deux gros poissons, avec des bras et des mains nettement visibles, sont repérés en train de barboter dans le Grand Canal par des grenouilles de bénitier revenant de la messe de minuit. Si les investigateurs séjournent dans un hôtel sur le canal, ils sont aux premières loges pour ce spectacle.

Quatrième jour

Ce quatrième jour sera certainement le dernier consacré aux recherches dans les archives des Gremanci.

Le matin

Fenalik, après s'être copieusement nourri, n'a pas éprouvé le besoin de tuer qui que ce soit la nuit dernière, mais les journaux font état d'échauffourées localisées et d'émeutes violentes en différentes parties de la ville, incidents qui se multiplient au fur et à mesure que la tension croît parmi les citoyens.

Si les aventuriers sont sortis pendant la nuit, les domestiques se mettront à nourrir des soupçons à leur égard et les dénonceront à la police. Nos héros pourraient bien battre la semelle dans les couloirs de la police et du gouvernement pendant des heures, alors que les responsables "étudient leur cas" et (plus sérieusement) confisquent leurs passeports "jusqu'à ce que l'affaire soit résolue", peut-être d'une manière avantageuse pour eux...

En se promenant dans la ville, ils constatent que l'eau des canaux est aussi noire et luisante que la gorge d'un corbeau. Ils voient des scientifiques de l'université, inquiets, prélever des échantillons. L'odeur n'est pas aussi nauséabonde que d'habitude, mais elle filtre quand même et se répand partout comme des vapeurs d'essence.

S'ils vont à l'usine Gremanci, ils découvrent qu'elle est fermée pour la journée. Ils doivent sortir Sebastiano de chez lui.

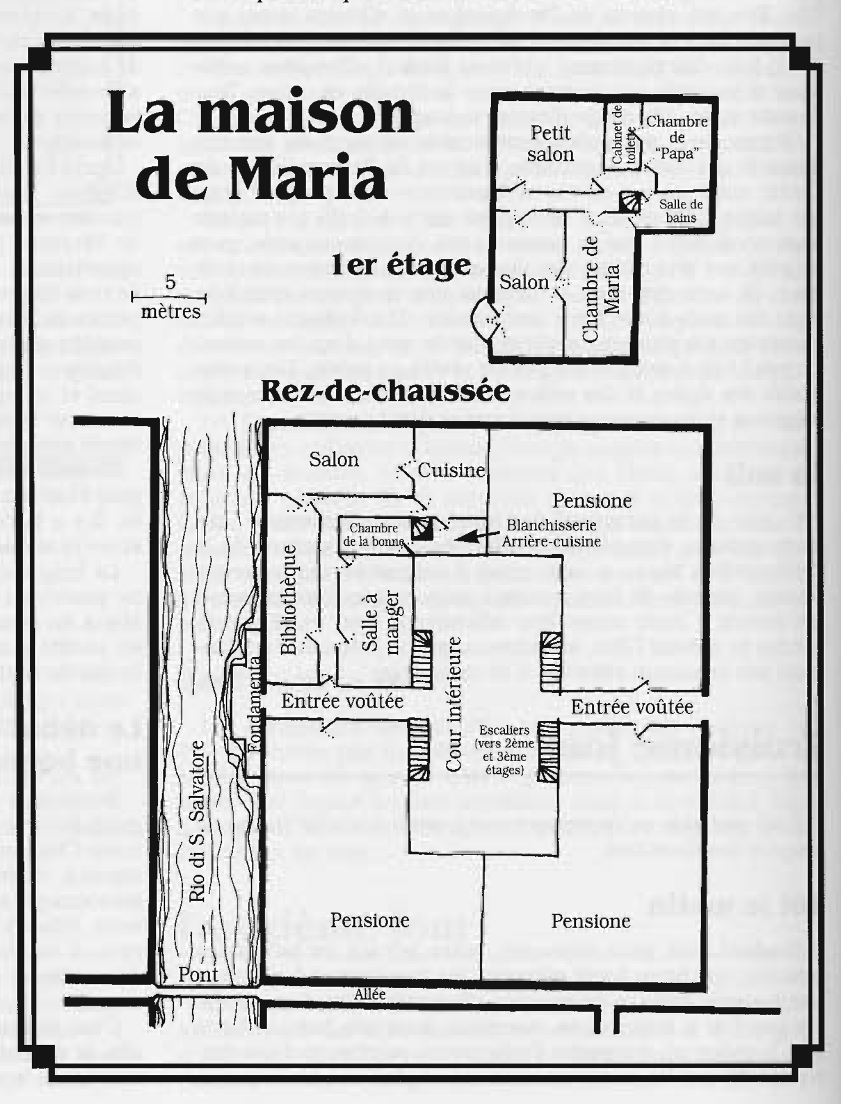
Pendant ce temps, l'hystérie gagne la ville. Des rumeurs mensongères, qui incitent à croire que toucher l'étrange eau noire entraîne une mort immédiate, passent de bouche en bouche. On dit également que cette pestilence annonce l'arrivée de la peste ! Les gens affluent dans les églises ; les prêtres ne savent plus que faire de leurs ouailles hystériques. Les citoyens commencent à se suspecter les uns les autres et à pousser leur voisin dans le canal.

En fin d'après-midi : un deuxième message de Maria

La servante de Melle Stagliani rend une nouvelle visite aux investigateurs dans leurs appartements ; une fois de plus, elle est porteuse d'un message de sa maîtresse. Les hommes de Rossini la gardent prisonnière dans la maison de son père ; elle pense que Rossini veut la forcer à l'épouser. La domestique a pu sortir en prétextant une visite à une tante malade. Maria implore ses amis de l'aider. Mais Rossini est puissant, c'est pourquoi tout recours à la police ou au gouvernement est impossible.

Elle ne sait pas où est Georgio. Il n'est pas venu lui rendre visite sous son balcon la nuit dernière, comme prévu, et elle craint le pire. Serait-il possible aux personnages de le trouver et de l'informer de son malheur ?

Ils le rencontrent au café du campo San Angelo. Son visage est encore couvert de bleus et de coupures, mais il n'a pas perdu son sens de l'humour. Les Chemises Noires l'ont capturé cette nuit alors qu'il se rendait chez Maria et, après l'avoir roué de coups, l'ont poursuivi dans les rues de la ville.



Il fait le serment de secourir son amante et demande aux investigateurs de l'aider à le faire. C'est davantage un homme d'action que de ruse, et sa proposition d'enfoncer la porte ne sera, espérons-le, pas acceptée.

La nuit

Une femme qui affirme être habitée par le diable est exorcisée en pleine rue. Toute la nuit durant, on entend les hurlements d'une meute, dont les eaux du canal se font l'écho. Aux environs de 22 h, une foule enragée poignarde une malheureuse atteinte d'une crise d'épilepsie. La victime succombe à ses blessures.

Tard, dans nuit : le sauvetage de Maria

Melle Stagliani est retenue prisonnière dans sa propre maison. Six Chemises Noires, chargés de la surveiller, vont et viennent au rez-de-chaussée, il y en a un devant chacune des portes extérieures et quatre dans la cuisine, qui bavardent et engloutissent tout ce qui leur tombe sous la main. La domestique de Maria est chargée de les servir, ce qu'elle fait de mauvaise grâce.

Les investigateurs peuvent faire fuir toutes ces brutes en exécutant un tour de passe-passe quelconque et en leur faisant croire qu'il s'agit là d'un de leurs pouvoirs surnaturels, ou bien en utilisant véritablement des sortilèges, s'ils en ont. Leurs adversaires sont déjà à cran à cause de tout ce qui se passe à Venise et sont des proies relativement faciles, même si pour le moment ils se sentent en sécurité. Leurs rires et leurs cris couvriront sans problème le bruit que ne manqueront pas de faire les aventuriers en assommant les gardes postés aux portes.

A l'étage, dans le petit salon, deux Chemises Noires de l'université bavardent malicieusement avec Maria Stagliani, qui reste sans broncher sur le divan à tourner et retourner ses bagues entre ses doigts. Pour alerter les voyous de la cuisine, dont le vacarme couvre tous les autres bruits, il faudrait que les investigateurs engagent un long et bruyant combat avec ceux d'en haut. Par contre, les voisins peuvent entendre et appeler "Polizia !"

Rossini est absent : il est parti chercher un prêtre pour célébrer le mariage. Les relations entre les fascistes et l'Église sont incertaines à l'heure actuelle, mais de nombreux religieux soutiennent le populisme et l'anticommunisme de Mussolini. Rossini ne revient qu'au moment où Maria va être sauvée et où la petite équipe se prépare à prendre la fuite.

Laissez les personnages décider de ce qu'ils doivent faire. Toutefois, la disparition de Rossini ne profitera à personne, même si la vague de meurtres que l'on doit à Fenalik vaudra à ses auteurs de ne pas être accusés. Rossini admire Maria, tout pervers qu'il est, et il ne lui fera aucun mal - il ne mourrait pas non plus pour elle, d'ailleurs, car aussi obsessionnel que soit son désir, ce n'est pas de l'amour. Il a un Derringer caché dans son pardessus et n'hésitera pas à le sortir si qui que ce soit représente une menace pour sa sécurité. Dans ce cas, Maria se placera devant Georgio afin de le protéger de son corps. Rossini ne tirera pas. La meilleure solution pour le chef des fascistes sera de se rendre et de laisser les aventuriers le jeter dehors ou l'attacher. Il lui est cependant difficile de se conduire ainsi si les Chemises Noires sont présents.

Le prêtre a été engagé pour célébrer une union politiquement correcte et s'en réjouit, mais se trouver impliqué dans une histoire où on fait usage d'armes à feu et de violence physique est une autre paire de manches. Si l'on a gentiment fait sortir Rossini de la pièce, il accepte sans doute de marier Maria et Georgio Gasparetti, à moins qu'en leur parlant, il découvre les penchants politiques du futur époux. Dans ce cas, ce dernier ne s'inquiète pas : si épouser Maria est la solution, il connaît quelques prêtres favorables aux idées de gauche qui accepteront de les unir sans perdre de temps. Les personnages sont les témoins. "Signez ici, je vous prie".

Ensuite, le jeune couple ainsi que la servante de Maria s'enfuient sans plus attendre et se réfugient à Milan, où Rossini n'est pas tout puissant ; ou, s'ils se sentent assez en sécurité, attendent le lendemain pour s'en aller.

Cinquième jour

Les investigateurs sont toujours à Venise ? Il faut qu'ils soient fous. Tout le monde l'est. Ils passeront certainement le cinquième jour à chercher le Palais Rezzoniani.

Le matin

Ils sont réveillés par une odeur désagréable, d'encens et de moisissure mélangés. Une brise légère souffle gentiment sur la ville, mais pas suffisamment pour éloigner la fumée qui s'élève, menaçante, de plusieurs immeubles répartis un peu partout dans la cité. D'un endroit que les aventuriers ne peuvent voir, s'élève un bruit de bottes sur le pavé mouillé. Les troupes viennent d'arriver.

Pendant le petit déjeuner, les serveurs sont très sérieux et peu bavards. On les entend vaguement parler de sorcellerie et de communistes. Les journaux n'ont pas été imprimés aujourd'hui, personne ne sait pourquoi. Le patron de l'hôtel vient voir les investigateurs et leur conseille vivement de ne pas sortir ce jour-là. Toujours serviable, il leur glisse par la même occasion un horaire de train, sur lequel les heures de départ sont cerclées de rouge.

Les gens nient avoir vu des bâtiments en flammes, mais à plusieurs reprises, dans la journée, de la fumée s'élève de différents endroits. Les sauveteurs n'interviennent que négligemment pour empêcher que les maisons voisines de celles qui ont pris feu se mettent à leur tour à brûler. Les héros ne sauront jamais s'il restait des gens ou non dans les maisons incendiées. La fumée forme, au-dessus de la ville, un véritable manteau qui s'épaissit au fur et à mesure que la journée avance.

Sur la piazza San Marco, qu'ils doivent traverser pour rejoindre le Palais Rezzoniani, le flot nauséabond arrive à la cuisse, et la place, si fréquentée d'habitude, est totalement déserte, mis à part quelques bateaux. Les cafés sont fermés et ont cloué des croix et de l'ail à leurs portes. Une fois la marée descendue, St Marc est à nouveau pleine à craquer, à midi, pour la messe de la mi-journée. La plupart des fidèles traversent la place souillée en rampant, afin de faire pénitence, se flagellent pour expier leurs péchés, sont victimes de convulsions, dansent ou se mettent à parler en des langues inconnues.

La plupart des prêtres, il faut le reconnaître, tentent de calmer leurs ardeurs, mais la foule est possédée par une ferveur mystique.

Une visite

Alberto Rossini et plusieurs de ses hommes de main, à la stature impressionnante et aux imperméables informes, viennent rendre visite aux investigateurs - à l'hôtel, dans un café ou tout autre lieu suffisamment public pour que tous soient dissuadés de recourir à la violence. Rossini n'est pas du tout content d'avoir abandonné Maria Stagliani à un jeune bellâtre communiste. Il annonce aux personnages que leur séjour à Venise touche à sa fin. Il leur rappelle également qu'il fut un temps où un certain endroit du canal était interdit à la pêche car on y retrouvait régulièrement des corps qui y avaient été jetés. "A cette époque, messieurs, l'ordre public était plus que précaire, tout comme aujourd'hui. L'État ne veut pas d'ennuis avec les étrangers. Il y a un meurtrier en liberté en ville. Il vaudrait mieux que vous partiez le plus vite possible, demain au plus tard."



Un homme de main de Rossini

Le soir

La nuit tombe, terrifiante. La pluie fouette les campos. Les passants se hâtent de rentrer chez eux, en traversant les

ruines des maisons que les bonnes gens ont estimées sous l'influence de quelque sorcellerie. Les portes sont bloquées pour barrer l'entrée aux milices enragées qui parcourent les rues. Les milices, les troupes et la police sont toutes après le meurtrier. Les étrangers n'ont à attendre aucune pitié. Les appels au secours sont ignorés. Cette nuit, comme toutes les autres, est une bonne nuit pour Fenalik. Il suivra de près les aventuriers.

Le Palazzo Rezzoniani

Quel que soit le guide touristique que vous consultez, il évoque le Palazzo Rezzoniani comme un magnifique palais du 15ème siècle, légué à la ville en 1859. Il est ouvert aux touristes tout l'été, mais en hiver, il faut prendre rendez-vous avec le gardien pour le visiter.

La construction donne sur un campo tout proche de la piazza San Marco. Le Grand Canal passe juste derrière. C'est un immense bâtiment à la façade très décorée, construit avec prévoyance sur une plate-forme haute de douze marches. Un grand campanile carré s'élève contre son flanc. Il n'y a pas de statues du côté rue, bien que des niches y aient été prévues, apparemment à cet effet.

Le Palazzo Rezzoniani

Rez-de-chaussée

(2 étages complètent le palais)

Entrée utilisée par les investigateurs et le gardien

Tour de l'Horloge

Entrée de la Tour de l'Horloge

Vers le 1er étage

Cour intérieure

Des statues tapissent les murs

Les gigantesques portes de bronze sont entièrement décorées de bas-reliefs très élaborés ; le lion ailé de Venise tient le heurtoir entre ses mâchoires.


Le gardien

Le gardien

Les aventuriers doivent obtenir le droit d'entrée officiel du gardien qui vit à deux pas, comme tout le monde peut le leur dire. Il leur faut inventer une histoire plausible et lui donner 20 lires pour arriver à leurs fins immédiatement. Sinon, cet homme poli, mais peu aimable et sans la moindre curiosité, ne leur accorde une visite que pour le lendemain. Il leur conseille de se vêtir chaudement car il fait un froid mortel dans le Palais Rezzoniani.

En bâillant, il les laisse finalement entrer dans la place. Il ne les attend pas plus de deux heures à la porte principale, après quoi, il vient les chercher pour les ramener à l'extérieur. Il les laisse continuer la visite si on lui donne 20 lires. Deux heures plus tard, une prolongation coûte 40 lires. Et au bout de six heures, pas moins de 60 lires. Ensuite, il s'assombrit, de plus en plus fatigué et se met à soupçonner quelque chose.

Il évoque les récents événements de la ville avec une évidente frayeur et n'amène personne au palais de nuit pour moins de 500 lires. Encore ne reste-t-il pas après avoir enfermé les visiteurs de l'extérieur. Pendant tout ce temps, il serre contre lui son crucifix et marmonne d'anciennes prières pour se protéger.

La faible clarté du soleil hivernal se transforme bientôt en un brouillard épais.

A l'intérieur du palais

Les portes intérieures, d'une taille raisonnable, s'ouvrent sur de multiples antichambres. Il n'y a pas de couloir. Les pièces donnent dans d'autres pièces, toutes plus vastes, riches et majestueuses les unes que les autres, avec des escaliers en marbre tous semblables qui partent et mènent partout. Les visiteurs sont glacés jusqu'aux os par l'atmosphère aussi froide que terrifiante qui règne dans cet immense tombeau ornementé.

Le seul plan fourni est celui du rez-de-chaussée, qui comprend les cuisines, les bureaux et les appartements des domestiques - le premier étage était apparemment réservé aux réceptions, bals et réunions de toutes sortes car les pièces y sont immenses, richement décorées et bien moins intimes. Le deuxième étage était occupé par les appartements privés des Rezzoniani.

Le palais étant fermé pour l'hiver, tous les tapis sont roulés et l'écho renvoie le son des pas. Des draps protecteurs en mousseline blanche recouvrent les meubles. D'immenses âtres en marbre taillé trouent les salles de leurs bouches béantes et glacées. Des tapisseries et de sinistres peintures baroques sont alignées sur les murs.

Il n'y a ni statues ni bustes ni quoi que ce soit qui y ressemble. La cour intérieure du palais est immense et les fenêtres qui y donnent ont les rideaux tirés. Si les aventuriers veulent la voir, ils doivent en ouvrir une car les carreaux sont couverts de givre, ou sortir par les portes intérieures qui ne sont pas verrouillées. Mais cette vue ne peut que les déprimer un peu plus : la cour est un grand rectangle désolé, entouré de tous les côtés par les ailes du palais.

Mais sur toutes les portions de murs libres, serrées dans des niches, placées là sans aucun respect ni de la géométrie ni de la perspective ni même des formes si cher à la Renaissance, il y a des statues, des milliers de statues qui semblent être parties de tout le bâtiment pour venir s'installer là, dans le silence d'une nuit d'hiver. Les investigateurs devront-ils inspecter toutes les formes humaines présentes à la recherche de la seule et unique Jambe Gauche ?

La glace noire qui a recouvert la cour la rend glissante. Après un moment passé à chercher ou bien après avoir scrupuleusement examiné tout ce qui les entoure, les personnages entendent un grand bruit métallique, façon grincement d'engrenages, provenant du clocher, cinq étages plus haut. Après ce premier bruit, une procession d'automates se met en marche. Par à-coups, mais avec une précision extrême, ils entreprennent de sonner l'heure. Il y a là la Mort, un Ange, le Lion de Venise, un Condottiere (un officier mercenaire de la Renaissance), un Assassin, un Turc, une Paysanne et un Paysan, se poursuivant les uns les autres dans une ronde mécanique infaillible et éternelle. Un jet d'Idée réussi, fait germer cette question dans l'esprit des investigateurs : "Où, sinon au sommet d'un clocher, une statue est-elle la plus susceptible d'être frappée par un éclair ?"

Le clocher

Pour entrer dans le campanile, il faut emprunter une autre porte que celle du corps du palais. Or, cette porte est non seulement verrouillée, mais aussi visible de l'endroit où s'est posté le gardien. Celui-ci ne veut pas que les personnages visitent le clocher car, selon lui, l'escalier n'est pas sûr et le mécanisme de l'horloge, plus tout jeune, somme toute assez dangereux. Il est ferme sur ce point, car c'est sa place qu'il joue et aucune tentative pour le soudoyer ne le convaincra. Si ses interlocuteurs insistent, il appelle la police en poussant de brefs cris aigus. Il faut que les aventuriers imaginent un moyen de détourner son attention de la tour pour pouvoir se glisser à l'intérieur. Ils ne feraient tout de même pas usage de la force contre un vieil homme !

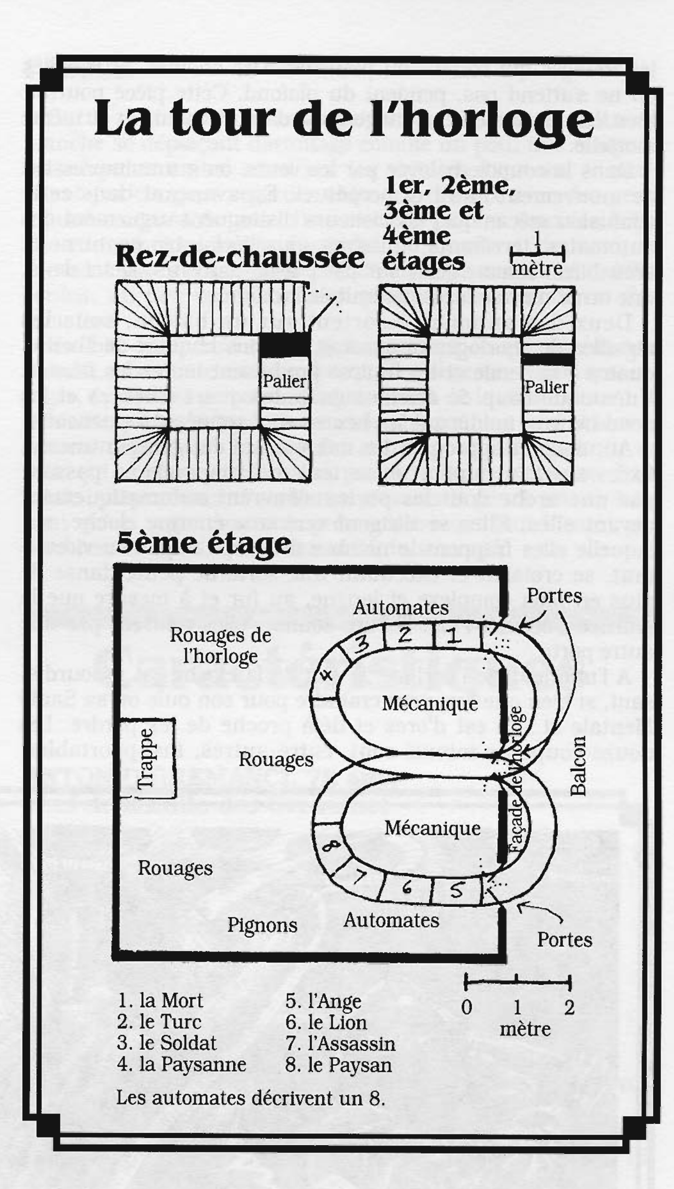
Ils peuvent également entrer par effraction dans le palais, une fois la nuit tombée, en empruntant une de ses nombreuses issues. Toutes ont une FOR de 20 et s'ouvrent au premier jet réussi de Mécanique. Pour échapper à la vigilance de la police, des Chemises Noires, des soldats ou encore des milices, peut-être faudra-t-il effectuer un jet de Discrétion. Il est important de noter que plusieurs entrées donnent sur le Grand Canal.

Si, malgré la proximité de leur but, la Jambe Gauche, les investigateurs décident de s'arrêter là pour la journée et de ne revenir que le lendemain après une nuit de repos à l'hôtel, ils n'arrivent pas fermer l'œil, torturés qu'ils sont par des crampes dans les jambes. Tous ceux qui réussissent leur jet de Chance ont surtout mal dans la jambe gauche.

Dans le clocher

La porte du clocher, verrouillée, n'est que de FOR 12. A l'intérieur de la tour, il fait très sombre. S'ils veulent de la lumière, les aventuriers doivent l'amener avec eux. Il y a quatre étages d'un escalier en pierre à gravir, et les paliers sont en bois vermoulu qui grince sous les pas, mis en place il y a plus de 500 ans. A chaque étage, une ouverture étroite perce le mur, surmontée de gargouilles particulièrement grotesques qui surveillent le lointain sous la pluie battante. Les fenêtres n'ont pas de carreaux et sont suffisamment larges pour qu'une personne de TAI 13 puisse se glisser au travers. Les eaux du canal coulent paresseusement loin en dessous.

Les marches ne sont pas de celles que l'on connaît au 20ème siècle, larges, pas trop hautes et très régulières ; l'escalier de la tour est très raide (environ 50 %), chaque degré dominant le précédent de 30 cm environ et étant plus étroit qu'un pied humain moyen. Les grimpeurs doivent faire très attention. Par contre, la bonne rampe toute neuve leur est d'un grand secours.



Finalement, on arrive à une plate-forme plus étriquée encore que les autres. De là, partent des marches en bois qui mènent à une trappe inscrite dans le plafond. Elle est fermée par un cadenas pour éviter que les touristes trop curieux n'essaient d'aller plus haut, mais ce cadenas se brise si aisément que, si celui qui l'a forcé est de FOR 16 ou plus, il est extrêmement surpris par sa fragilité et doit faire un jet sous sa DEX x 5 pour éviter de tomber du haut de l'escalier. Ceux qui essayent de rattraper le maladroit, doivent effectuer un jet de FOR contre TAI. En cas d'échec, ils tombent eux aussi, emportés par la chute de leur compagnon. Jusqu'au quatrième étage, cette chute coûte 1D3 dommages. Arrivés là, il leur faut réussir un jet sous DEX x 4 pour s'arrêter, un échec signifiant une perte de 1D3 Points de Vie pour la volée de marches à venir, et ainsi de suite jusqu'au rez-de-chaussée, qu'ils atteindront probablement avec la nuque brisée. Et encore ont-ils de la chance qu'il y ait une rampe : sans elle et ses précieux barreaux de protection, ils passeraient directement du cinquième étage au rez-de-chaussée, cette chute brutale leur coûtant 6D6 Points de Vie.

Derrière la trappe, les marches continuent, plus étroites (les intrus de TAI supérieure à 13 doivent monter en crabe) jusqu'à l'étage supérieur, où l'on pénètre directement dans le mécanisme de l'horloge.

A l'intérieur de l'horloge

Les aventuriers de grande taille doivent se baisser pour éviter les énormes dents d'engrenage qui tournent lentement au-dessus de leur tête. Les plus petits sont, quant à eux, contraints d'étirer les jambes le plus possible afin de franchir

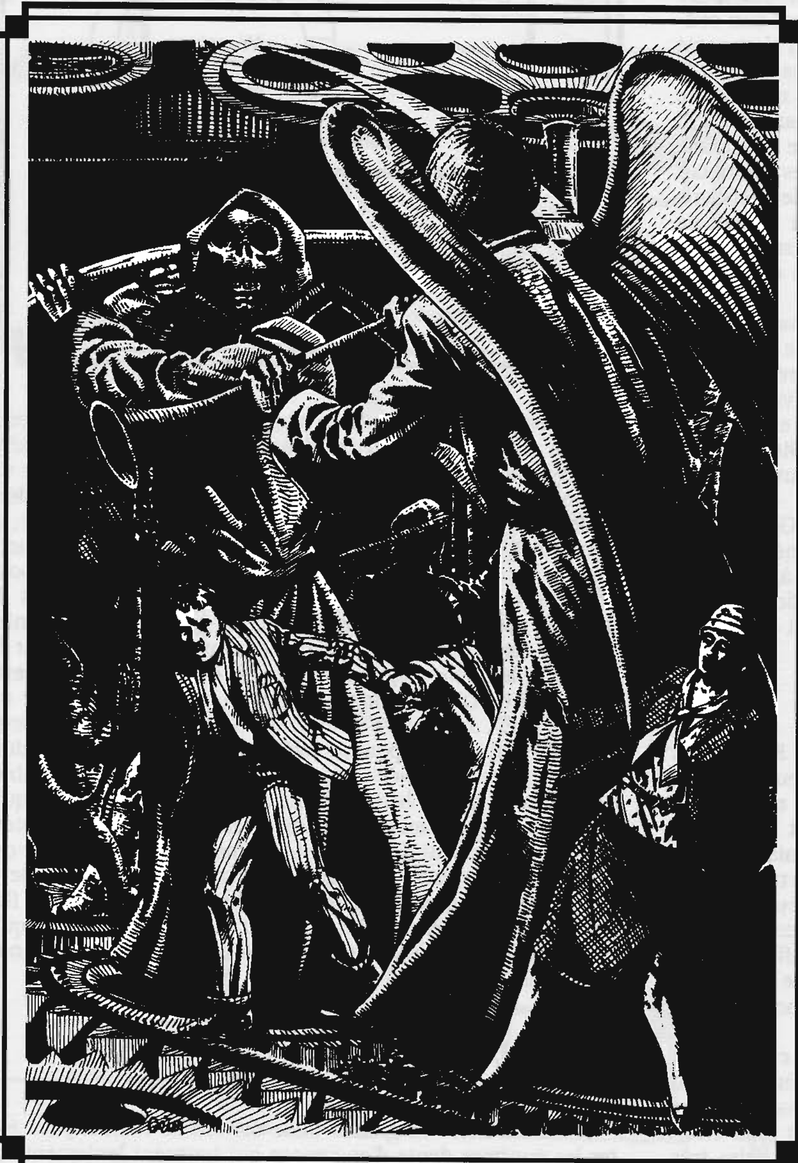
les rouages qui sortent du plancher. Des chaînes, auxquelles on ne s'attend pas, pendent du plafond. Cette pièce pourrait bien être extrêmement dangereuse dans l'obscurité, et même mortelle.

Dans la coupole balayée par les vents, on a une impression de mouvement lourd et perpétuel. En avançant dans cette confusion mécanique, les visiteurs distinguent vaguement des automates, terrifiants, sinistres sous l'éclairage nocturne et immobiles, comme gelés sur place à mi-parcours. De-ci de-là, une arme renvoie un faible trait de lumière.

Deux des automates sortent sur un balcon, sous les aiguilles de l'horloge, au quart et à moins le quart de l'heure, quatre à la demie et les huit se produisent toutes les heures. Un unique coup de cloche signale les quart d'heures et les demi-heures, tandis que les heures sont sonnées in extenso.

Au moment approprié, les mécaniques désignées avancent, fixées sur leur support et sortent du campanile en passant par une arche dont les portes s'ouvrent automatiquement devant elles. Elles se dirigent vers une énorme cloche, sur laquelle elles frappent le nombre de coups requis en virevoltant, se croisant et exécutant une sorte de petite danse de plus en plus complexe et longue, au fur et à mesure que la journée s'écoule. Puis, l'heure sonnée, elles rentrent par une autre porte.

A l'intérieur de l'horloge, le son de la cloche est assourdissant, si bien que l'on peut craindre pour son ouïe ou sa Santé Mentale si l'on est d'ores et déjà proche de les perdre. Les douze coups de minuit sont, entre autres, insupportables.



Les automates attaquent

Pendant que l'heure sonne, les aventuriers ne peuvent rien faire d'autre que se boucher les oreilles.

S'ils se trouvent dans le campanile en pleine nuit, Fenalik les a suivis. Il a grimpé la tour par l'extérieur sans aucun effort. Sans faire d'avantage de bruit, il est arrivé au cadran de l'horloge et s'est posté sur le balcon des automates. Il sent aussitôt où se trouve la Jambe Gauche tant désirée et lutte pour ne pas céder à la tentation de l'arracher et de s'enfuir avec.

Les automates

Ces représentations plus grandes que nature sont, chacune à leur manière, de style grotesque. La liste suivante indique comment elles sont appariées et ce qu'elles font à chaque quart d'heure. Le "triomphateur" est tout simplement celui des deux automates qui reste le plus longtemps sur la plate-forme extérieure.

- *La Mort* (brandissant sa faux) et *l'Ange* (levant haut sa trompette) se rencontrent et s'affrontent : la Mort triomphe.
- *Le Turc* (agitant son cimeterre) et *le Lion Ailé* (levant les pattes avant) se rencontrent et s'affrontent : le Lion Ailé triomphe.
- *Le Condottiere* (un soldat armé d'une épée) et *l'Assassin* (portant un grand bâton) se rencontrent et s'affrontent : l'Assassin triomphe.
- *La Paysanne* (exhibant ses jambes et dansant) et *le Paysan* (ravi, avec son arc et son grappin) se rencontrent et dansent : le Paysan poursuit la Paysanne jusque dans le clocher.

Les automates aux jambes couvertes sont taillées d'un seul bloc ; or, seuls le Turc, le Condottiere et la Paysanne ont les jambes plus ou moins exposées. En grattant leur dorure, on découvre très rapidement la couleur du matériau qu'elle enveloppe. La Jambe Gauche du Simulacre de Sedefkar est sur le Turc, l'ancien ennemi de Venise.

Juste au moment où les aventuriers ont terminé cet examen, le quart d'heure va sonner et l'engrenage de l'horloge se met en marche. Le Turc sort le premier, brandissant son fidèle cimeterre. Lorsque les portes s'ouvrent, seul un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de remarquer Fenalik, devant le cadran de l'horloge, au cinquième étage d'un bâtiment impossible à escalader de l'extérieur pour un humain normal.

Fenalik, désolé d'avoir été repéré, fait un bond en arrière et disparaît (0/1D3 points de SAN pour avoir assisté à cet étonnant suicide), non sans une hésitation, juste assez longue pour que les investigateurs comprennent que lui aussi veut la jambe du Turc. Un autre jet réussi de Trouver Objet Caché fait noter une chauve-souris énorme qui s'envole dans la nuit.

Les automates

Toute tentative sérieuse pour arrêter le Turc (FOR 25 et même plus, en pleine action) ou lui arracher la jambe, qu'il soit en mouvement ou arrêté, perturbe le mécanisme de l'horloge et a le résultat décrit plus bas.

Si les investigateurs décident de laisser le Turc poursuivre son trajet normal, Fenalik ne bouge pas et espère qu'ils prendront son apparition surprise pour une illusion d'optique due

au manque de lumière. Le Turc retourne dans l'horloge, les deux jambes intactes, et ils peuvent alors essayer de l'amputer de la jambe. Ce n'est pas une tâche facile, à cause du manque de lumière, et ils ont besoin d'un bon jet de Mécanique pour y parvenir.

Qu'ils y réussissent ou non, les événements suivants se produisent.

Pendant l'instant qui suit le jet de Mécanique, tout semble normal. Puis, le mécanisme de l'horloge grince et son ronron commence à s'accélérer, tandis que retentit un craquement d'engrenages se mettant en branle. Des rouages à dents de scie se séparent et commencent à tomber. Juste à côté des intrus, devant et derrière eux, les automates deviennent fous et se mettent à tourner frénétiquement sur leur circuit, frappant de leurs armes avec une violence qu'accentuent leurs mouvements saccadés de machines infernales et leurs visages impassibles : toute personne se tenant au milieu de la ronde perd 2/1D8 points de SAN.

Celles qui réussissent leur jet de SAN se rendent compte que c'est de leur faute si le mécanisme s'est déréglé, qu'elles ont en fait bouleversé les subtils équilibres et les forces subtiles qui gouvernaient l'horloge. Celle-ci a entamé son autodestruction, qui s'annonce spectaculaire.

Celles qui échouent sont convaincues que les automates viennent de prendre vie et les attaquent.

Quoi qu'il en soit, chaque aventurier doit résister ou échapper d'une façon ou d'une autre à l'attaque de deux mécaniques choisies au hasard ; reportez-vous aux caractéristiques données page 99 pour de plus amples informations. Toute attaque dure un round.

Les personnages devenus fous (temporairement ou non) paniquent et s'enfuient en courant. Il serait bon pour eux qu'ils réussissent des jets d'Idée afin de penser à Sauter ou Esquiver les obstacles rencontrés à l'aller déjà, tels que rouages ou pointes tournant à hauteur de la tête, de l'aine ou encore des pieds ou des mollets. Tous ceux qui échouent à un tel jet perdent 1D6 Points de Vie mais, sans se préoccuper de leurs blessures, continuent à courir jusqu'à ce qu'ils soient enfin sortis du clocher.

Une fois la cacophonie commencée, les aventuriers ont 10 minutes pour quitter la tour avant que la police, les Chemises Noires et les milices n'arrivent.

Conclusion

La Jambe Gauche est de TAI 4, lourde, encombrante et difficile à dissimuler. S'ils sont pris avec, tout le monde est persuadé que l'horloge a été détruite à cause d'une mauvaise farce de ces étrangers irresponsables ayant mal tourné. Ils risquent une amende ou même la prison ; laissez-les quand même en liberté sous caution afin qu'ils puissent s'enfuir.

Chaque investigateur gagne 1D4 points de SAN s'ils ont retrouvé la Jambe Gauche du Simulacre de Sedefkar.

En supposant que Georgio ait survécu, les amants doivent s'enfuir de la ville le plus rapidement possible afin d'éviter la colère d'Alberto Rossini, mais aussi des officiels. Et quel meilleur moyen pour ce faire que l'Orient-Express ? Ils y pensent eux-mêmes si les aventuriers ne le leur suggèrent pas. Bon voyage ! L'Express quitte Milan à 00h 40, le lendemain. Si les personnages arrivent à temps pour voir partir Maria et Georgio vers un havre de paix et de sécurité, un sentiment de bonheur intense mêlé de satisfaction et de romantisme leur réchauffe le cœur. Ils gagnent tous 1D3 points de SAN.

S'ils ont à présent 3 morceaux du Simulacre, tous leurs jets de Chance, d'Idée et de Connaissance sont pénalisés de 15 %.

Un message rassurant

On demande aux voyageurs de venir à la gare une demi-heure avant le départ du convoi car l'enregistrement des bagages prend énormément de temps.

En montant dans le train, les investigateurs voient un vieillard, qui n'est autre que Fenalik, emmitouflé jusqu'aux oreilles à cause du mauvais temps, s'y faire porter dans un fauteuil roulant.

Fenalik

Cette nuit-là, ils rêvent qu'une forme humaine toute blanche se déplaçant davantage comme un pou, une araignée ou même un crabe, court sur les voitures du train, se penchant parfois pour regarder entre les rideaux avec des yeux affamés, cernés de noir. Ils se voient par les yeux de cette chose comme des images insipides qui discutent, dorment, se brossent les dents, images parfaitement abstraites et indifférentes, un peu comme le sont pour eux une dinde ou des tomates.

En fait, entendant on ne sait comment ce que marmonne Fenalik, puisque c'est bien lui qui les observe, ils se sentent jugés, évalués et perçoivent l'amusement de la chose devant la faiblesse qui les oblige à rester ensemble, qui les rend si obscènement dépendants les uns des autres pour faire quoi que ce soit, qui s'oppose si bien à sa propre solitude glorieuse, à sa totale indépendance. Puis le rêve s'évanouit peu à peu ne laissant qu'un vague souvenir prémonitoire qui finit bientôt par sombrer, lui aussi, dans l'obscurité du sommeil.

Caractéristiques

ANTONIO GREMANCI, 76 ans, chef de famille des Gremanci

FOR 8	CON 16	TAI 12	INT 16	POU 15
DEX 10	APP 9	ÉDU 15	SAN 75	PdV 14

Bonus aux dommages : +0

Armes : aucune

Compétences : Comptabilité 90 %, Psychologie 45 %.

SEBASTIANO GREMANCI, 52 ans, neveu d'Antonio

FOR 10	CON 15	TAI 17	INT 10	POU 17
DEX 7	APP 16	ÉDU 13	SAN 85	PdV 16

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Anglais 40 %, Chanter 25 %, Comptabilité 40 %, Italien 50 %, Raconter des Histoires Drôles 65 %.

GARDIEN DE NUIT, 69 ans, employé à l'usine Gremanci

FOR 12	CON 14	TAI 12	INT 12	POU 10
DEX 10	APP 11	ÉDU 9	SAN 50	PdV 13

Bonus aux dommages : +0

Armes : Revolver cal 32 20 %, dommages 1D8

Compétences : Attraper les rats 35 %, Écouter 30 %, Trouver Objet Caché 30 %.

MARIA STAGLIANI, 20 ans, jeune Italienne amoureuse

FOR 12	CON 14	TAI 12	INT 13	POU 15
DEX 11	APP 15	ÉDU 15	SAN 72	PdV 13

Bonus aux dommages : +0

Armes : aucune

Compétences : Anglais 50 %, Bibliothèque 52 %, Crédit 40 %, Français 32 %, Histoire Vénitienne 47 %, Italien 65 %.

GEORGIO GASPARETTI, 22 ans, jeune Italien amoureux

FOR 14	CON 16	TAI 15	INT 11	POU 17
DEX 15	APP 17	ÉDU 12	SAN 85	PdV 16

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 67 %, dommages 1D3 +1D4
Lutte 52 %, dommages spéciaux.

Compétences : Anglais 17 %, Discrétion 47 %, Esquiver 53 %, Grimper 78 %, Lancer 38 %, Italien 55 %, Nager 51 %, Persuasion 22 %, Sauter 64 %.

Si les Chemises Noires l'attrapent, ils le corrigeront pour 2D6 points de dommages.

ALBERTO ROSSINI, 40 ans, chef de file des fascistes

FOR 10	CON 15	TAI 18	INT 12	POU 10
DEX 9	APP 8	ÉDU 16	SAN 50	PdV 17

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Derringer 36 %, dommages 1D6

Compétences : Crédit 58 %, Écouter 46 %, Mépriser 53 %, Occultisme 9 %, Persuasion 43 %, Trouver Objet Caché 55 %.

DEUX JEUNES RECRUES DES CHEMISES NOIRES, 23 ans, étudiants

Ces deux jeunes idéalistes sont suffisamment cruels et calculateurs dans l'exercice de leur pouvoir pour créer un terrain favorable à l'établissement de la Nouvelle Italie. Leur Santé Mentale est de 75.

Bonus aux dommages : +0

Armes : Coup de Poing 60 %, dommages 1D3
Coup de Pied 50 %, dommages 1D6
Lutte 40 %, dommages spéciaux

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*
N° 1	11	12	13	12	16	13
N° 2	9	10	8	15	13	9

SIX CHEMISES NOIRES, 21 ans, brutes superstitieuses

Ces gorilles aiment le sentiment de puissance et d'invulnérabilité que procure la chasse. Toutefois, ils ont les nerfs à vif à cause du climat d'insécurité qui règne actuellement à Venise. Leur SAN est de 40.

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 70 %, dommages 1D3 +1D4
Coup de Pied 60 %, dommages 1D6 +1D4
Lutte 35 %, dommages spéciaux

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*
N° 1	16	15	9	10	8	12
N° 2	11	13	16	15	6	15
N° 3	15	9	12	8	9	11
N° 4	13	11	12	11	10	12
N° 5	11	11	14	17	7	13
N° 6	13	8	13	10	9	11

LES AMIS DE SEBASTIANO, 30 ans, voyous vénitiens

Ce sont de solides gaillards, amis de Sebastiano Gremanci qui, pour lui rendre service, voudront bien aider les investigateurs. Sinon, ils passent leurs nuits à boire, à jouer et à se comporter en vauriens qu'ils sont. Cependant, eux aussi sont victimes du malaise qui pèse sur la ville, et ils pourraient bien s'enfuir au moment inopportun. Chacun a une SAN de 50.

Bonus aux dommages : +0

Armes : Coup de Poing 65 %, dommages 1D3
Couteau 40 %, dommages 1D4
Lutte 45 %, dommages spéciaux

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*
N° 1	11	12	11	13	8	12
N° 2	12	13	12	13	6	13
N° 3	14	16	10	11	9	13
N° 4	13	12	11	10	11	12
N° 5	10	15	9	9	14	13
N° 6	12	14	12	9	13	13

GARDIEN, 66 ans, au Palazzo Rezzoniani

FOR 10	CON 10	TAI 14	INT 15	POU 7
DEX 12	APP 14	ÉDU 8	SAN 35	PdV 12

Bonus aux dommages : +0

Armes : sa voix aiguë et chevrotante

Compétences : Anglais 30 %, Écouter 40 %, Marchandage 35 %, Mécanique 40 %, Repérer les Touristes 60 %, Trouver Objet Caché 40 %.

SIX POLICIERS (Vigiles)

La police arrête pour contrôle avant même de poser des questions. Si on tire sur les agent, ils battent en retraite et reviennent avec du renfort. Dans les corps à corps, ils cherchent d'abord à désarmer, à immobiliser ou à mettre K.O. leurs adversaires.

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 50 %, dommages 1D3 +1D4
Lutte 45 %, dommages spéciaux
Matraque 50 %, dommages 1D6 +1D4

Compétences : Droit 20 %, Écouter 50 %, Suivre les Ordres 65 %, Trouver Objet Caché 50 %.

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*
N° 1	15	9	13	13	14	11
N° 2	14	13	11	11	11	12
N° 3	13	14	12	11	11	13
N° 4	13	12	14	10	11	13
N° 5	14	14	13	10	11	14
N° 6	14	17	15	8	10	16

La foule

A plusieurs reprises dans le scénario, les investigateurs rencontrent une "milice" de Vénitiens. Il ne s'agit pas d'un groupe rationnel, mais d'une meute de citoyens rendus fous furieux par la peur, qui se sont regroupés pour se défendre. Elle a un meneur qui l'encourage.

Les aventuriers peuvent utiliser la compétence Se Cacher, user de discrétion ou Courir (leur DEX contre celle de la foule qui est de 12), pour lui échapper ou essayer de la calmer par la Persuasion ou même le Baratin (en Italien).

En cas d'échec, la meute se rue sur ses victimes (qui perdent 1D4 Points de Vie) et les jette dans le canal le plus proche ; elles doivent toutes réussir un jet de Nager ou le Gardien devra entamer la procédure de noyade.

Si les personnages tentent d'affronter la milice, ils perdent 1D3 Points de Vie par round, jusqu'à ce qu'ils finissent par comprendre que toute résistance est inutile ou sombrent dans l'inconscience ou meurent. S'ils font feu, la foule bat en retraite,

mais c'est alors la police qui intervient, furieuse qu'un étranger ait abattu un Vénitien, même en état de légitime défense.

Les caractéristiques moyennes des membres de ces sortes de milices sont fournies ci-dessous, mais il est conseillé au Gardien de diriger ces groupes comme des entités collectives, ainsi que nous l'avons dit plus haut. Ils peuvent être constitués d'autant de personnes qu'il le désire. Les caractéristiques de ces excités sont équivalentes à celles des amis de Sebastiano Gremanci : après tout, ils seraient bien du genre à faire partie d'une milice.

CARLO CASCIANO, 35 ans, meneur

FOR 13	CON 13	TAI 13	INT 12	POU 14
DEX 11	APP 14	ÉDU 9	SAN 64	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 50 %, dommages 1D3 +1D4
Gourdin 50 %, dommages 1D6 +1D4

Compétences : Écouter 50 %, Persuasion 50 %, Trouver Objet Caché 50 %.

MEMBRE DE LA MILICE, 25 ans

FOR 11	CON 11	TAI 13	INT 10	POU 12
DEX 11	APP 11	ÉDU 8	SAN 54	PdV 12

Bonus aux dommages : +0

Armes : Coup de Poing 50 %, dommages 1D3
Gourdin 40 %, dommages 1D6

Compétences : Brandir une Torche 65 %, Écouter 25 %, Grogner Férocement 55 %, Trouver Objet Caché 25 %.

MINI MILICE 25 ans, voyous vénitiens

Bonus aux dommages : +0

Santé Mentale moyenne : 45

Armes : Coup de Poing 50 %, dommages 1D3
Lutte 45 %, dommages spéciaux
Gourdin 40 %, dommages 1D6

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*
N° 1	11	11	11	14	8	11
N° 2	12	13	11	13	6	12
N° 3	14	17	10	12	9	14
N° 4	13	12	11	11	11	12
N° 5	15	9	9	10	14	9
N° 6	12	14	12	9	11	13



Les Automates

FOR 20 TAI 20 DEX 12/18 PdV 20 chacun

Six des automates ont 12 de DEX ; le Paysan et la Paysanne ont une DEX de 18. Tous peuvent encaisser 20 points de dommages avant de tomber en morceaux ou d'être effectivement handicapés par les dégâts infligés. Leurs armes font des dommages normaux, mais ne peuvent pas empaler. Pour savoir quelle mécanique attaque, lancer 1D8.

■ (1) *La Mort* : Faux 50 %, dommages 1D6 (aux jambes). Si elle touche, sa victime doit lancer un dé sous CON x 5. Un échec signifie qu'elle est incapable de marcher pendant 1D4 jours. Un jet réussi de Premiers Soins fait passer ce délai à 1D4 minutes.

■ (2) *L'Ange* : Trompette 50 %, dommages 1D4 (à la tête). S'il touche, sa cible doit lancer un dé sous CON x 5. Un échec signifie l'inconscience pour 1D4 jours.
Un jet réussi de Premiers Soins réduit la durée de l'évanouissement à 1D4 minutes.

■ (3) *Le Turc* : Cimeterre 50 %, dommages 1D6 +2 (au torse).

■ (4) *Le Condottiere* : Épée 50 %, dommages 1D8 (au torse).

■ (5) *L'Assassin* : Gourdin 50 %, dommages 1D6 (au torse).

■ (6) *Le Lion* : Patte 50 %, dommages 1D4 (au torse). Un soufflet produit un grognement à l'intérieur de l'animal lorsqu'il attaque - perte de 0/1 point de SAN pour l'effet de surprise, la première fois.

■ (7) *La Paysanne* : Pirouette de Séduction (Coup de Pied) 50 %, dommages 1D6 (au torse), et la victime est projetée à 7 - TAI/3m ; ce qui peut s'avérer dangereux si elle se trouve à proximité des portes ouvertes.

■ (8) *Le Paysan* : Tours, Révérences et Étreintes Amoureuses (Lutte) 50 %, pas de dommages mais reportez-vous au paragraphe suivant.

L'investigateur attaqué doit résister à un jet de Lutte ou se retrouver très vite prêt à sortir avec l'automate (un round). Seul un jet de FOR lui permet de se libérer. Au round suivant, les portes s'ouvrent et le Paysan commence ses tours, ses révérences... puis ouvre les bras. Si l'aventurier réussit un jet sous DEX x 5, il parvient à agripper la balustrade. S'il échoue, il fait une chute de 5 étages (6D6 points de dommages). En cas de réussite, un bon jet de Grimper ou l'aide d'un ami lui est nécessaire pour remonter sur la plate-forme et pouvoir faire quoi que ce soit d'autre.



IX. Trieste

Un souffle de vent glacial

Où nos héros dînent avec Herr Winckelmann, une personnalité dotée d'un sens aigu du devoir, qui les présente à une de ses puissantes relations et fait allusion à la Jambe Droite.

par Russel Waters

Les investigateurs ont, à présent, un court trajet en train à effectuer, qui va être si paisible que chacun regagnera un point de Santé Mentale. Ils en auront bien besoin : à Trieste, cinq bandes de requins sans pitié se disputent le terrain et ne cesseront de les traquer, sans parler du fantôme.

La plupart des événements qui font l'ambiance de cette aventure (embuscades, mises à sac des chambres, assassinats mystérieux, etc.) peuvent être imaginés par le Gardien. Lisez cet épisode avec la plus grande attention, en veillant bien à ce que les aventuriers se sentent encerclés, menacés de toutes parts à Trieste. Comment arriver à cela ? Tout dépend des points forts et des prédilections des joueurs : veillez quand même à ce que la petite troupe ne soit pas trop en position de faiblesse. Quoi qu'il en soit, cette aventure est courte et assez linéaire. La poursuite dans les cavernes devrait être mémorable, tantôt terrifiante, tantôt brutale, et parfois même comique si certains des méchants s'avèrent ridicules.

Informations réservées au Gardien

En juin 1768, Johann Joachim Winckelmann, archéologue, historien de l'art et bibliothécaire du Vatican, fut assassiné à Trieste. On pense qu'il fut victime de voleurs qui convoitaient les médailles de grande valeur qu'il transportait.

Winckelmann, qui a véritablement existé, est bien mort dans les conditions décrites précédemment. Cette aventure se propose de donner une tout autre interprétation des causes de sa mort, en faisant intervenir le Mythe de Cthulhu dans l'histoire.

Winckelmann connaissait depuis très longtemps l'existence du Mythe, ayant étudié l'histoire des civilisations de la Grèce, de la Rome antiques, ainsi que leurs cultes maléfiques. Il conservait les détails de ses découvertes dans un carnet secret et n'en fit jamais part à ses employeurs du Vatican.

Il entra un jour en contact avec une colonie de Lloigors proche de Regensburg, et les créatures le chargèrent de porter un médaillon pour elles à Postumia, où une autre colonie était installée. Le médaillon était, en fait, lié au Mythe et plus précisément au Grand Ancien Ithaqua, le Marcheur du Vent.

Malheureusement pour Winckelmann, en s'arrêtant à Trieste, il fut repéré par le chef du culte des Lloigors local, un certain Francesco Arcangeli, qui l'assassina pour avoir l'honneur de porter en personne le bijou à ses maîtres. Toutefois, Winckelmann l'avait caché, et personne à ce jour ne l'a retrouvé.

Les Lloigors

Des années plus tard, la Jambe Droite du Simulacre de Sedefkar arriva à Trieste. Elle fut reconnue comme étant un objet puissant par les Lloigors, dont les adorateurs s'empressèrent de la subtiliser afin de l'offrir à leurs maîtres capricieux. Ceux-ci ne sachant pas comment l'utiliser, l'abandonnèrent quelque part dans leur refuge, où elle attend depuis plus de 150 ans.

Les Lloigors vivent dans d'immenses cavernes, à environ 80 km au nord-est de Trieste, tout près du village frontalier de Postumia (*Postojna*, qui se trouvera de l'autre côté de la frontière après la Deuxième Guerre mondiale). Ce sont des serviteurs du Marcheur du Vent, Ithaqua, et c'est en grande partie à cause d'eux que le vent destructeur, que l'on connaît sous le nom de “bora”, est si puissant dans cette région. Les créatures drainent l'essence magique des humains endormis sur un périmètre très étendu, puis, l'additionnent à leur propre pouvoir magique afin d'intensifier la bora et de jeter d'autres sortilèges. Le retour définitif d'Ithaqua nécessitera, de toute façon, des millions d'années d'efforts, mais le médaillon le favoriserait légèrement. Il ne joue aucun autre rôle dans la campagne.

Les adeptes humains du culte lloigor sont très nombreux à Trieste. Il leur sera facile d'avoir des renseignements sur les investigateurs, comme de fuir le plus rapidement possible lorsque ceux-ci se présenteront chez Antoni Termona.

Mehmet Makryat

Mehmet a suivi la piste de la Jambe Droite jusqu'à Trieste et il pense que les Lloigors la détiennent, car ses recherches ont mis en lumière le fait que Winckelmann et eux étaient liés. Il est persuadé que l'archéologue savait où était installée la colonie lloigor.

Comme les investigateurs pourraient s'avérer trop faibles face aux Lloigors et leurs adeptes, Mehmet a laissé à son père des indices destinés à lui faire comprendre qu'il devrait y avoir un segment du Simulacre à Trieste.

Les Frères de la Chair

Aucun ne vit à Trieste, mais, Selim a avalé l'appât et y a installé des agents, des Turcs déguisés en hommes d'affaires. Ils surveillent les adorateurs des Lloigors mais, lorsque les investigateurs arrivent en ville, prêtent également attention à ces nouveaux venus. Enfin, lorsqu'ils s'aperçoivent que les adeptes qu'ils suivent filent également les étrangers, leur intérêt est doublement piqué.

Le fantôme de Winckelmann

Le personnage-clé de ce scénario est Winckelmann luimême. Son fantôme hante Trieste, dans l'espoir d'accomplir sa

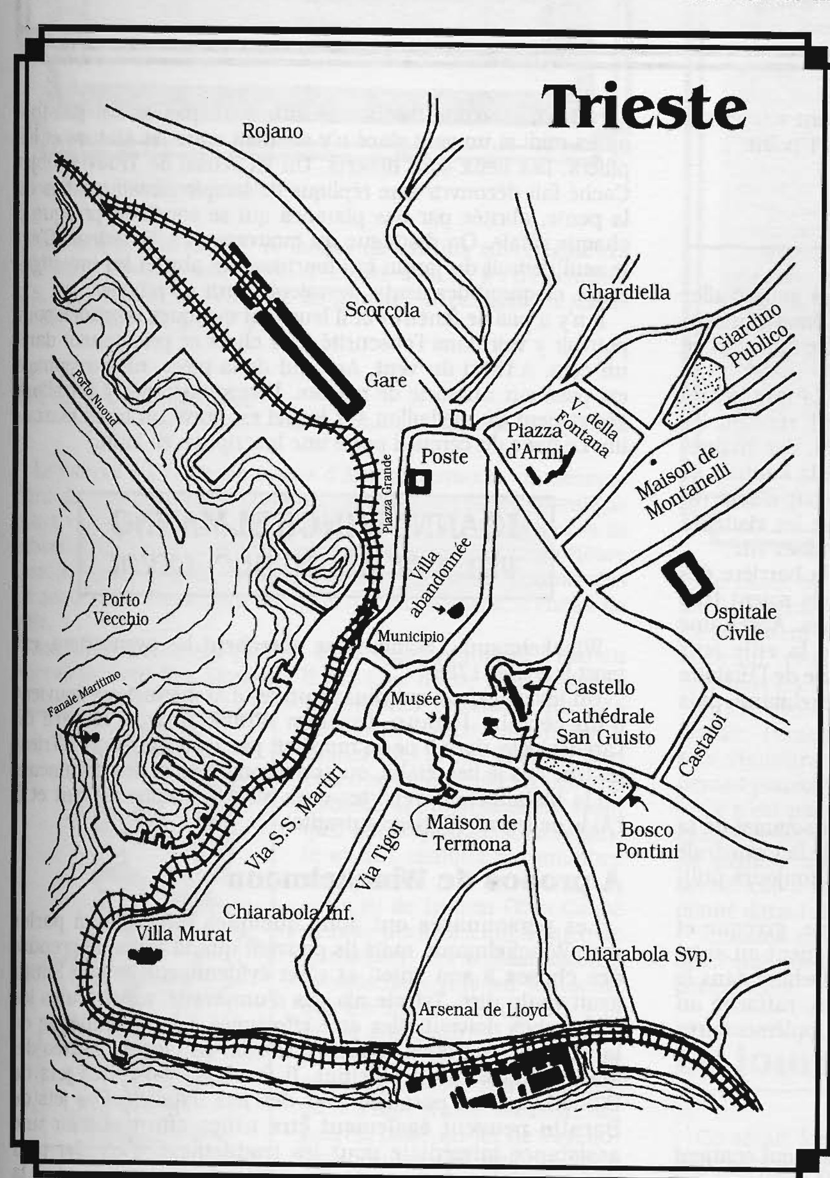
mission et de donner le médaillon aux Lloigors. Il ne veut pas que les honneurs en reviennent aux responsables de sa mort, les fidèles locaux des Lloigors, ainsi son esprit erre-t-il à la recherche de quelqu'un d'autre qui pourrait faire cette livraison.

Fenalik

Le vampire continue de suivre les investigateurs dans l'ombre et se réjouit de leurs succès. Constatant que son espoir va peut-être bientôt se concrétiser, il essaie de protéger au mieux ceux qui œuvrent pour lui sans le savoir. Parfois, il ne peut s'empêcher d'entrer dans leurs chambres pour caresser son cher Simulacre, qu'il est à chaque fois tenté de reconstituer. Peut-être laisse-t-il sur son passage une horrible odeur de sang... La nuit, il rôde autour de l'hôtel, repérant les espions, dont il connaît les buts. Puis il part pour les quais, où il festoie copieusement de malheureux innocents égarés, dont il jette les restes à la mer qui les accepte avec indifférence.

Les jets de Mythe de Cthulhu

Après la deuxième ou troisième nuit où leurs personnages perdront 1D6 points de Magie, les joueurs expérimentés soupçonneront la présence de Lloigors dans les environs ; si cela se produit, le Gardien doit leur permettre de lancer un dé de Mythe de Cthulhu pour voir si les investigateurs comprennent la situation. De même, s'ils le demandent, accordez-leur un jet de Mythe quand les effets du médaillon auront commencé à se faire sentir.



Informations destinées aux investigateurs

Comme prévu, l'Orient-Express arrive à Trieste à 19 h 54. La première chose que remarquent les voyageurs en ouvrant la portière du train puis, en descendant sur le quai, c'est le vent. Son hurlement résonne dans la gare couverte, comme celui d'une bête féroce ; il passe au travers de leurs vêtements et suce la chaleur de leurs corps grelottants. Poussière et brindilles sont projetées en l'air à une vitesse effrayante. Parfois même une rafale particulièrement forte soulève des parties entières de toit, si bien que toute la structure se met à vibrer et à grincer. Les porteurs, protégés par leurs grands manteaux boutonnés jusqu'aux oreilles, se proposent pour porter les bagages et éventuellement conduire ceux qui le désirent jusqu'à la salle d'attente, où ils seront à l'abri. Ils maudissent, au même titre que les passagers, ce vent bien connu dans la région où on le nomme bora.

Si les aventuriers ont traîné à débarquer puis à gagner l'intérieur des bâtiments, ils doivent prendre leur mal en patience et attendre un taxi. Les seuls moyens de transport disponibles ce soir sont les engins motorisés ; toutes les calèches sont rentrées - même le plus cruel des cochers ne forcerait pas un animal à sortir par ce temps.

Le trajet entre la gare et le centre-ville est très court. En descendant du taxi, une fois devant leur hôtel, chacun d'entre eux doit réussir un jet de FOR contre une FOR de 14 +1D6 sur la Table de Résistance pour ne pas être renversé par le vent qui hurle dans la nuit noire. Une fois le registre signé et leurs passeports confiés aux responsables de l'établissement, ils peuvent se restaurer légèrement puis se retirer dans leurs chambres, où ils sont bercés par la mélopée de la bora.

Dormir à Trieste

A chaque nuit de sommeil passée à Trieste, il y a 30 % de chances pour que les investigateurs perdent 1D6 points de Magie, que les Lloigors récupèrent. Après toute réussite (du point de vue lloigor) de l'opération, les victimes se réveillent très fatiguées, irritables, aussi anéanties physiquement que moralement.

Si ce drain excède le total de points de Magie d'un des personnages au moment du coucher, les points manquants sont convertis en heures de sommeil supplémentaires, qui retardent d'autant l'instant auquel il devrait normalement se réveiller. Il est impossible de le tirer du sommeil pendant cette période.

Les médecins de la région sont habitués au phénomène. Ils disent de ne pas s'inquiéter, que cela passera : "Nous avons pas mal de cas de ce genre à cette époque de l'année, mais c'est sans gravité. C'est certainement à cause du vent." Aucun ne peut soigner la "maladie", ni même en donner une explication scientifique.

Les investigateurs affectés par le mal, qui réussissent un jet sous POU x 2 se souviennent de rêves étranges de créatures énormes se déplaçant dans la nuit, d'eaux

Trieste

Fondée par les Romains sous le nom de Tergeste, cette ville a une histoire fort longue et parfois même agitée - la quatrième restauration de ses murs commença en 1470.

Rivale commerciale de Venise, elle demanda la protection de l'empereur d'Autriche en 1382, ce qui entraîna l'invasion et l'annexion de la région par l'Autriche. Ainsi Trieste devint-elle la première porte sur la Méditerranée de l'Empire austro-hongrois.

Malgré la prospérité de son commerce, due à l'ouverture récente du Canal de Suez (1869), un sentiment nationaliste italien se développa dans la ville, au 19ème siècle.

En 1910, environ les deux tiers de la population étaient italiens ; le dernier tiers se composait d'Autrichiens, d'Allemands, de Slovènes, de Croates et autres, tous sous la coupe des Autrichiens. Les troupes italiennes envahirent Trieste en 1918, et le Traité de Saint-Germain-en-Laye restitua la région à l'Italie en 1920. Il y a approximativement 225 000 habitants en 1923.

La ville est centrée sur du Monte Giusto, une colline aux pentes raides en haut de laquelle est plantée une forteresse (le Castello). Tout près de là, on trouve également la cathédrale San Giusto. L'éminence descend jusqu'aux abords du port, lequel s'étire à l'intérieur des terres par le Canal Grande qui part du nord des quais. Depuis le port, au nord-ouest, la ville se développe jusqu'à l'est du Monte Giusto, relié à la mer par une ligne de tramway qui passe sous la colline dans un tunnel (la Galleria della Montuzza). Celui-ci mesure environ 345 mètres de long et débouche dans le quartier du port, sur la piazza Carlo Goldini.

L'hôtel de ville et le poste de police sont à deux pas de la piazza Grande, rebaptisée plus tard piazza dell' Unità.

Trieste est un très grand port par lequel, dans les années 1920, pas moins de six à huit millions de tonnes de marchandises transitent chaque année à bord de cargos. Avant la Grande Guerre, c'était le plus grand port de l'Empire austro-hongrois.

On y trouve des moyens de locomotion individuels tels que calèches, taxis motorisés ou encore tramways électriques qui passent par toutes les artères principales de la ville.

La cuisine régionale a subi l'influence de l'Est : on y trouve beaucoup de paprika et autres épices. Le marché aux poissons des quais est très important, ce qui explique que le poisson soit l'élément de base de l'alimentation locale. Les spécialités comprennent les *sardoni in savor* - des sardines marinées dans de l'huile relevée d'ail.

On pourra trouver des chambres dans un grand nombre d'hôtels, ou de pensions offrant le gîte et le couvert. Les meilleurs établissements sont le Savoia Excelsior Palace et l'Hôtel de la Ville. Il en existe bien sûr d'autres, dont le Métropole, le Moncenisio, et le Centrale.

Trieste est tout à fait à l'ouest de la région de Karst, une contrée de collines et de montagnes dont le nom a été adopté pour désigner, en géologie, un terrain accidenté avec crevasses, cavernes et cours d'eau surgissant ou disparaissant dans la terre abruptement. La grotte la plus proche et également la plus connue est la Grotta Gigante, qui se trouve à moins d'une quinzaine de kilomètres. Le plafond de sa chambre principale est entièrement couvert de stalactites et mesure environ 250 mètres de long sur 150 de haut.

---

tourbillonnantes et de monstres hurlants arrivant sur eux à une vitesse incroyable : la perte de SAN est de 0/1 point.

Aux portes de la mort

A Londres, le professeur Smith avait dit à ses amis d'aller voir Johann Winckelmann au musée de Trieste. Dans la mesure où il s'agit là de leur seul indice, il est probable que c'est ce qu'ils feront le lendemain matin.

Dehors, la bora n'est plus aussi violente que la nuit précédente, mais ses rafales continuent (FOR 2 +3D6), rendant les excursions pédestres hasardeuses. Heureusement, des chaînes ont été tendues le long des trottoirs de la ville, à la hauteur de la taille, et les habitants en font usage avec beaucoup d'empressement. Un jet réussi sous DEX x 4 signifie que les visiteurs parviennent à rester sur leurs pieds et à avancer assez vite.

Leurs recherches pourraient être gênées par la barrière des langues, à moins que les informateurs potentiels soient trop occupés ou trop laconiques dans leurs réponses. Après une heure d'enquête, cependant, un employé de la ville leur conseille d'aller au Museo di Storia e d'Arte (Musée de l'Histoire et de l'Art), où ils devraient trouver Johann Winckelmann, puis leur indique comment s'y rendre.

Le musée

Situé dans la via della Cattedrale, presque au sommet de la petite colline, le musée est, en fait, juste à côté de la Cattedrale San Giusto et à proximité du Castello médiéval, toujours utilisé comme caserne et entrepôt à munitions

Le musée possède des collections égyptienne, grecque et romaine assez impressionnantes. S'ils se renseignent au sujet de Winckelmann, on répond aux personnages "Dehors dans le jardin" et on leur indique le Giardino Lapidario, rattaché au Musée, mais pour lequel il faut payer 2 lires supplémentaires (entrée gratuite le dimanche).

Giardino Lapidario

Le Giardino Lapidario est un jardin en terrasses qui contient des œuvres d'art de l'antiquité de Tergeste et d'Aquileia, et qui serait un charmant coin de nature où passer un paisible après-midi si un vent glacé n'y soufflait entre les statues et les piliers. Les lieux sont déserts. Un jet réussi de Trouver Objet Caché fait découvrir une réplique de temple romain au bas de la pente, abritée par des platanes qui se couchent presque à chaque rafale. On distingue du mouvement à l'intérieur. C'est le seul endroit du jardin qui fournisse un abri et les investigateurs, claquant des dents, devraient courir s'y réfugier.

Il n'y a pas de fenêtres et il leur faut quelques secondes pour pouvoir y voir dans l'obscurité. Des chats se pelotonnent dans un coin, à l'abri du vent. Au fond de la pièce, un sarcophage est posé sur un socle de marbre. Une statue ailée y est allongée et tient un médaillon sur lequel est gravé un profil masculin. Le flanc du cercueil porte une inscription en latin.

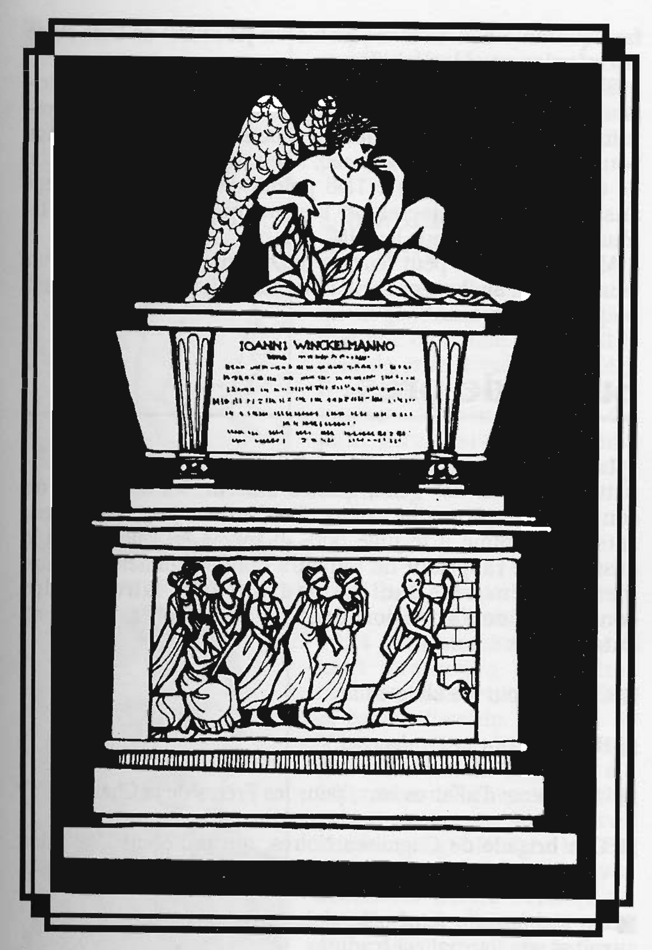
IOANNI WINCKELMANNO
VIII. IVN. AD. M. DCC. LXVIII

Winckelmann, l'homme que cherchent les aventuriers, est mort le 8 juin 1768 !

Un investigateur qui réussit un jet d'Archéologie se souvient d'un certain Johann Joachim Winckelmann, le père de l'archéologie, dont il ne se rappelait pas qu'il était mort à Trieste. Une fois le lien établi, ou après consultation des documents de la bibliothèque, reportez-vous au paragraphe suivant et à l'Aide de jeu n° 17 (page suivante).

A propos de Winckelmann

Les personnages ont donc quelques difficultés à parler avec Winckelmann, mais ils peuvent quand même apprendre des choses à son sujet, et c'est évidemment ce que Smith avait voulu dire. Trieste n'a pas d'université, aussi toutes les recherches doivent-elles être effectuées à la bibliothèque de la ville qui se trouve piazza A. Hortis, en face du Museo del Mare (Musée de la Marine). Il faudra y faire des jets de Bibliothèque en parallèle avec des jets d'Italien. Des jets de Baratin peuvent également être utiles afin d'obtenir une assistance immédiate pour les traductions, d'accéder plus vite à certains documents ou même, tout simplement, à la



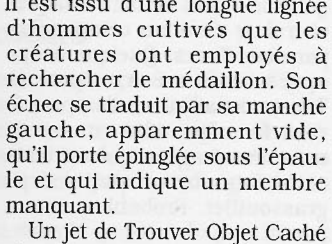
Le sarcophage de Winckelmann

bibliothèque elle-même. A moins qu'un des investigateurs réussisse ensuite, soit un jet d'Italien, soit un jet d'Archéologie, ils passent le reste de la journée à essayer de comprendre l'Aide de jeu n° 17.

Les Termona

Le journal est entre les mains d'Antoni Termona, un descendant du Giovanni Termona qui l'avait acheté. Si les investigateurs essaient de se renseigner au sujet de ce dernier à la bibliothèque, ils apprennent que les Termona sont une célèbre famille d'érudits. Leurs recherches sont également couronnées de succès s'ils consultent les registres municipaux, à l'hôtel de ville.

Antoni Termona est proche de la quarantaine et c'est un adorateur actif des Lloigors. Il est issu d'une longue lignée d'hommes cultivés que les créatures ont employés à rechercher le médaillon. Son échec se traduit par sa manche gauche, apparemment vide, qu'il porte épinglée sous l'épaule et qui indique un membre manquant.



Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet cependant de remarquer des tressaillements occasionnels dus au tentacule que les Lloigors ont greffé à la place du bras et qui bouge doucement. Si on lui pose la question, Termona explique qu'il s'agit d'une blessure de guerre, mais un jet de Psychologie réussi fait deviner qu'il ment.



Antoni Termona

Johann Joachim Winckelmann



J. Winckelmann

Né le 9 décembre 1717 à Stendal, en Prusse, il mourut le 8 juin 1768 à Trieste. Fils de cordonnier, il consacra une grande partie de ses années d'études à la culture grecque et tout particulièrement aux écrits d'Homère. Il s'intéressa aussi à la théologie, à l'Université de Halle, en 1738 et à la médecine, à l'Université de Jena, de 1741 à1742.

Sa passion pour l'art grec naquit en 1748. A l'époque, il servait de bibliothécaire au comte von Bunau. Ses premiers travaux sur le sujet furent publiés en 1755 sous le titre *Réflexions sur la Peinture et la Sculpture du Temps des Grecs* et traduits en plusieurs langues. Il devint alors bibliothécaire du Vatican et dut déménager de son Allemagne natale pour s'installer à Rome.

C'est après une visite dans son pays d'origine, à Regensburg plus précisément, qu'il fut assassiné alors qu'il rentrait à Rome plus tôt que prévu. Il écrivait alors à des amis : "Je ne suis pas ce que je souhaiterais être," puis évoquait la mélancolie qui l'envahissait. Son compagnon de voyage, un négociant en objets d'art du nom de Cavaceppi insista pour qu'ils passent au moins à Vienne, mais Winckelmann refusa et l'abandonna pour repartir vers Trieste.

Là, il rencontra un certain Francesco Arcangeli, voleur, cuisinier et souteneur. Arcangeli le poignarda mortellement après avoir, selon la légende, essayé de lui dérober certaines médailles précieuses. Il fut d'abord arrêté, puis exécuté.

Winckelmann eut le temps de faire un testament avant d'expirer, par lequel il laissait tous ses biens terrestres à Andrea, un serveur de l'hôtel où il vivait. Les bijoux volés allèrent au Museo di Storia e d'Arte alors que ses papiers, dont un journal intime, étaient vendus aux enchères à un certain Giovanni Termona, un historien de la région.

Il y a également une peinture représentant Winckelmann, une reproduction d'une huile d'Anton Raphael Mengs datant de 1758.

Aide de jeu n° 17

Termona est trop heureux de rencontrer quelqu'un intéressé par le journal, car si les curieux résolvent l'énigme, le bras qui lui reste sera sauvé. Il fait suivre les investigateurs (voir "Cesare Druni," ci-après), dans l'espoir de pouvoir voler le médaillon, tuer tous les témoins et offrir le trophée à ses maîtres.

Il nie avoir lu le document ("C'est un vieux souvenir de famille. Personne ne l'a jamais lu"), mais accepte de donner aux visiteurs l'adresse d'un lettré, Marco Montanelli, qui devrait pouvoir leur venir en aide pour la traduction.

Ce n'est pas vraiment une coïncidence s'il manque la jambe gauche à Montanelli. Les personnages qui utilisent ses services ne gagnent aucun point en Mythe de Cthulhu (ni même de sorts), car il expurge la traduction. Ce qu'ils apprennent est donné dans l'aide de jeu n° 18 (page suivante).

Termona insiste sur l'importance du journal et sur le fait que celui qui a le plus de Crédit devrait le garder sur lui en permanence.

Le journal de Winckelmann

Ce serait formidable de pouvoir le lire dans le train, mais Winckelmann s'est ingénié à l'écrire en un ancien dialecte grec afin de le rendre véritablement privé. Le carnet est épais et il

Nouveaux sorts

Contacter un Lloigor

Permet au lanceur de questionner un ou plusieurs Lloigors jusqu'à ce que ceux-ci décident d'interrompre le contact. Jeter ce sortilège coûte 3 points de Magie et 3 de Santé Mentale. Puis, le magicien rencontre les créatures dans ses rêves, où elles prennent une forme visible et lui demandent un sacrifice de 1D6 points de Magie.

Ce sort doit être lancé immédiatement avant le coucher et n'a d'effet que s'il se trouve un Lloigor dans les vingt lieues (soit environ 100 km). A son réveil, le sorcier se souvient de tous les détails de son rêve.

Le journal de Winckelmann

3 mai - *La Tablette de [indéchiffrable] est en bon état, et je suis allé jusqu'à Regensburg, où j'ai rencontré les Choses. Elles m'ont chargé de porter une amulette dans une autre enclave, près de Tergeste, en Autriche, et m'ont prévenu de ne pas en approcher sans cet objet, sous peine d'être occis. Elles ont besoin de cette médaille pour accomplir quelque sombre machination ; je crains qu'elle les aide à libérer de sa prison des glaces arctiques celui qu'elles vénèrent.*

15 mai - *Je maudis ces Bêtes et je me maudis de les avoir jamais cherchées ! Nuit après nuit, les rêves reviennent, et je ne puis être en paix. Je ne sais plus que faire ; il ne me reste plus rien de l'art qui était toute ma vie et mes amis ne sont plus que des masques peints sur des crânes à l'horrible sourire. Je porte mon masque comme les autres, je parle "Art", mais la beauté est à jamais sortie de ma vie et mes mots sont des cendres emportées par le vent.*

1er juin - *Je suis bien arrivé à Trieste. Les rêves qui me hantaient depuis Regensburg continuent à s'estomper, mais je crains de ne jamais pouvoir vraiment m'en remettre. Mon seul espoir est qu'après leur avoir rendu l'amulette, je n'en ferai peut-être plus.*

2 juin - *J'ai rencontré un habitant de Trieste du nom d'Arcangeli. C'est un homme charmant qui, je l'espère, me changera les idées. Plus important encore, il m'a laisse entendre qu'il connaît ces Entités et me guidera jusqu'à elles.*

3 juin - *Les rêves ont recommencé. Je sens que je ne peux pas faire confiance à Arcangeli. Il a demandé à voir l'amulette pour être sûr que je suis effectivement un courrier, mais il a un comportement de conspirateur et je le suspecte de vouloir porter le médaillon lui-même. J'ai réussi à le tenir à distance, mais sans son aide, je ne pourrai pas arriver jusqu'à Eux, à moins de faire cette terrible [indéchiffrable].*

5 juin - *Mon désespoir était tel que j'ai eu la faiblesse d'accomplir le rituel et j'ai appris en parlant avec la Chose qui est venue, d'où elle venait. A présent, je me sens mal.*

6 juin - *J'ai réussi à tromper cette crapule d'Arcangeli et j'ai caché l'amulette. Je suis d'ores et déjà certain qu'il a dans l'idée de me la voler, car en rentrant à mon hôtel, je l'ai surpris en train de fouiller ma chambre. Il me faudra profiter d'un moment où il ne me surveillera pas pour rejoindre les cavernes de Postumia et délivrer l'objet.*

7 juin - *Arcangeli continue à me suivre comme la peste et je ne pourrai certainement pas récupérer la médaille sans qu'il me voie. J'ai découvert que lui et sa bande d'adorateurs de ces Bêtes tentent de voler tout objet occulte qui passe par ici afin de leur en faire offrande et de les contenter. Je redoute qu'ils ne trouvent l'amulette et qu'ils m'empêchent d'accomplir la tâche qui m'est impartie. J'ai peur que ces rêves ne s'arrêtent jamais !*

Aide de jeu n° 18

faut quarante heures et au moins un jet réussi de Grec ou de Grec Ancien pour le déchiffrer.

S'ils y parviennent, les aventuriers découvrent que Winckelmann devait rencontrer des Lloigors dans les cavernes de Postumia. De plus, s'ils gardent le document assez longtemps pour l'étudier à fond (2D6 mois), il leur apporte +8 % en Mythe de Cthulhu et leur coûte 1D8 points de SAN. Ils y trouvent aussi un sort, Contacter un Lloigor, qu'ils apprennent s'ils réussissent un jet sous leur INT x 4.

Mais Montanelli peut leur en fournir un bref résumé en un jour et demi, seulement dans la mesure où il l'expurge de tout ce qui est important.

Suivis de près

Les personnages sont, à leur insu, au centre des préoccupations de bien des gens, qui les suivent, les surveillent ou sont tout simplement curieux. Le Gardien peut utiliser ces satellites comme il le juge bon, et même en rajouter s'il le désire en se rappelant de toujours donner honnêtement aux investigateurs les indices pouvant leur faire prendre conscience de l'attention dont ils sont l'objet. Gravitent autour d'eux :

- Cesare, pour les Lloigors ;
- Helmut, pour eux-mêmes ;
- Un homme d'affaires turc, pour les Frères de la Chair ;
- Une brigade de Chemises Noires, qui protègent l'Italie des vils étrangers ;
- Un inconnu au teint pâle, Johann Winckelmann, qui apparaît si son journal est traduit ;
- Des hommes de main, des brigands et des voleurs des deux sexes ;
- Fenalik, qui les défend lorsqu'il le juge nécessaire.

Cesare Druni

Druni est un adepte du culte lloigor, chargé par Antoni Termona de surveiller les aventuriers. Mais il n'a pas vraiment la tête de l'emploi car il est grand, maigre, couronné d'une broussaille rousse au milieu de laquelle une seule mèche noire est venue se perdre. Les personnages ont à peine remarqué que Cesare les suit inlassablement qu'ils le voient se faire attaquer et traîner dans un coin sombre par deux Turcs. Quelque temps après cette mésaventure (à Trieste ou ailleurs), ils aperçoivent la même tête rousse et noire au visage anguleux mais cette fois sur un petit corps grassouillet. Probablement un parent.



Cesare Druni

Helmut Grossinger

Il a lui-même été investigateur et suffisamment brillant pour attirer l'attention des Lloigors. Résultat : il n'a plus ni langue ni mains ni Santé Mentale. Il a été le témoin impuissant de l'arrivée des Frères de la Chair à Trieste et aimerait vraiment alerter les gens, mais comme ses douloureuses expériences l'ont rendu fou, personne ne l'écoutera. Dans un sursaut d'intuition, il reconnaît les investigateurs comme des gens de sa race et se met à les suivre telle leur ombre. S'ils



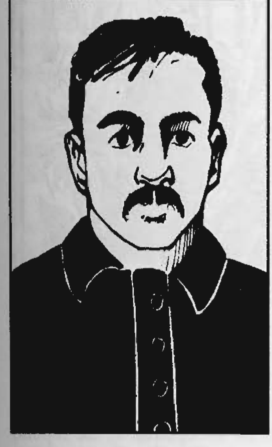
Helmut Grossinger

l'approchent, il les met en garde en proférant des mots incompréhensibles mais avec une attitude explicite. Son pauvre corps mutilé reparaîtra plus tard.

L'homme d'affaires turc

Les aventuriers remarquent qu'un gentleman turc vêtu d'un costume de bonne coupe fait le pied de grue devant leur hôtel. Il semble qu'il ne s'agisse pas toujours du même homme. Ou peut-être est-ce le même homme, mais avec un visage différent.

Les Chemises Noires



Une Chemise Noire

Le Parti Fasciste de Mussolini arrive au pouvoir en Italie en 1924 ; les membres du parti sont organisés en unités connues sous le nom de *fascio di combattimento*. Le nom de "Chemises Noires" leur vient de leur uniforme. En 1921, il y a 2 300 unités de ce type en Italie.

Le Gardien peut faire intervenir des gangs de têtes brûlées des Chemises Noires dans ce scénario. Ce ne sera qu'un groupe de plus lancé à la poursuite des investigateurs pour les harceler et les brutaliser. Ses membres pourront porter des armes légères et n'hésiteront pas à employer la force. Ce ne sont pas des intellectuels ; tenter de discuter n'arrangera pas les choses. Ils haïssent tout particulièrement les communistes et les socialistes, mais aiment également humilier les étrangers et ceux qui manquent d'assurance.

L'étranger au teint pâle

En rentrant à l'hôtel, après s'être fait traduire le journal, l'investigateur qui porte le document sur lui se rend compte qu'on l'observe. En regardant attentivement autour de lui, il découvre, pas très loin de là, un homme pâle et entièrement vêtu de noir. Les autres ne le voient pas, mais celui qui le peut est absolument incapable de l'attraper, s'il l'essaie. Avis au Gardien : ce peut être la personne que vous désirez.

Les bandits et les voleurs

L'Italie est civilisée depuis très longtemps et a choisi d'ignorer certaines déviances humaines, quand elles restent discrètes. En tant que port, Trieste montre encore plus de tolérance et préfère regarder ailleurs, devant des comportements qui provoqueraient l'intervention de la police ou des politiciens à Boston, Massachussets.

Si des curieux se promènent dans le quartier du port durant la nuit, tout (ou presque) peut arriver. La rencontre la plus probable est celle de prostituées ou de mendiants qui font leur possible pour être aimables et sympathiques en demandant de l'argent. Quoi qu'il en soit, laissez aux aventuriers assez d'argent pour aller jusqu'à Constantinople et revenir à Londres.

Fenalik

Notre vampire n'intervient que pour protéger le Simulacre. Si l'un des Frères de la Chair se faufile jusque dans la chambre où il est rangé et essaie d'en voler les morceaux, nos héros retrouvent l'intrus complètement déchiqueté à leur retour.

Un dîner inoubliable

Cette sous-section débute le soir du jour où les personnages ont fait traduire ou ont lu le journal de Winckelmann.

En arrivant à leur hôtel, ils le trouvent plongé dans une semi-obscurité due à la bora, qui s'est remise à souffler de plus belle avec la tombée de la nuit et a arraché les lignes électriques. Muni de lampes à pétrole et de bougies, le personnel s'active dans les ténèbres. Dans chaque pièce ont été posées une bougie et des allumettes. Un dîner aux chandelles est servi dans la salle à manger commune s'ils sont à l'hôtel, ou dans le restaurant attenant s'ils sont en pensione.

La journée a été longue et les odeurs appétissantes qui proviennent de la cuisine les ont trop mis en appétit pour qu'ils puissent résister. Pourtant, des choses étranges ne cessent de se produire à leur table, même s'ils sont les seuls à s'en apercevoir.

- Entre la soupe et le poisson, la table se met à s'élever, d'abord imperceptiblement, dans les airs. Au moment où les investigateurs s'aperçoivent qu'ils paraissent couler sous le meuble, celui-ci retombe tout d'un coup sur le sol, dans un vacarme incroyable qui fait se retourner les clients et le personnel.

- Alors qu'un d'entre eux coupe son poulet, des asticots en sortent, se tortillant et grouillant, et se mettent à ramper vers lui. Peut-être veulent-ils récupérer ceux qui frétillent encore sur sa langue ! Seul celui qui mange du poulet voit les asticots. Puis ils disparaissent.

- L'un des verres se remplit tout seul d'un liquide rouge trop épais pour être du vin. Le niveau monte jusqu'à ce que le liquide déborde, et une flaque de ce qui pourrait bien être du sang s'étale sur la nappe. Puis, le verre s'élève dans les airs, se retourne et se brise en mille morceaux sur la table au milieu du... vin renversé.

- Un des aventuriers prend un couteau, si froid qu'il lui brûle la main, se colle à sa peau et ne peut, par conséquent, pas être lâché. Le couvert se met alors à décrire des mouvements dans le vide comme s'il poignardait quelqu'un, entraînant celui qui le tient avec lui. Sa main se couvre de sang alors que l'arme fend l'air. Puis elle tombe sur le sol. Il n'y a aucune marque sur la main de celui qui la tenait.

Ces événements font perdre 1/1D4 points de Santé Mentale à tous les investigateurs, qui attirent en outre l'attention de tout le monde en criant et en se débattant. Un jet réussi de Trouver Objet Caché leur permettra de remarquer, parmi ceux qui les observent, un homme pâle vêtu de noir, qui se précipite dans la cuisine. S'ils essaient de le suivre, ils sont confrontés à un cuisinier fort courroucé par leur intrusion et qui nie formellement que qui que ce soit est entré avant eux dans son domaine.

L'hôtel hanté

Ils devraient quitter la table fort troublés. Le courant n'étant toujours pas revenu, ils récupèrent des bougies à l'accueil et montent l'escalier obscur jusqu'à leurs chambres.

Celui à qui le journal a été confié a l'impression qu'on l'appelle mais, s'il se retourne, ne voit personne. S'il a laissé le document dans sa chambre avant le dîner, ce même investigateur est projeté contre le mur et le mot "Tagebuch" (en allemand, "journal", que l'on prononce *ta-ge-bouch*) lui est sifflé à l'oreille. Il n'y a pourtant aucun signe d'un quelconque assaillant.

Les autres n'entendent rien, mais tous ressentent une soudaine baisse de la température au moment où leur compagnon s'écrase contre le mur.

Dans le couloir, l'obscurité est terrifiante mais, finalement, les personnages arrivent à leurs chambres. A l'intérieur, les phénomènes étranges cessent brutalement. Celui qui a le journal peut dormir en paix, à moins qu'il n'essaie de s'en débarrasser. C'est assez facile à faire, mais si on le jette aux ordures ou à la mer, le carnet ne cesse de réapparaître : sur la table de nuit, dans la poche d'une robe de chambre ou bien horriblement glacé et très dur au fond du lit. Si celui qui est en sa possession tente de le détruire, il a l'impression de mourir : par le feu, s'il tente de le brûler, à cause d'atroces crampes d'estomac s'il essaie de le déchirer, etc. - ces sensations coûtent 2/1D4 +1 points de SAN à chaque fois. Les douleurs deviennent insupportables suffisamment tôt pour que le journal ne subisse aucun dommage.

Dans les autres chambres, les choses vont encore plus mal, même si elles commencent plus calmement.

- Les chandelles sont tout d'un coup soufflées et refusent de se rallumer, ou, si elles étaient éteintes, s'allument brutalement.
- La porte s'ouvre, apparemment forcée par la brise glacée qu'elle laisse entrer. Une fois repoussée, calée et fermée à double tour, elle s'ouvre à nouveau.
- Le feu allumé par la femme de chambre brûle avec des flammes d'un bleu sinistre, ou s'éteint tout d'un coup en produisant un nuage de fumée et de cendres qui envahit toute la pièce.
- La température de la chambre baisse petit à petit.
- Les édredons sont jetés hors des lits et les coussins explosent, répandant un nuage de plumes partout dans la pièce. Les meubles se mettent à bouger.
- Ces phénomènes culminent dans la véritable frénésie typique des esprits frappeurs qui gagne l'ensemble de la pièce. Les peintures tombent des murs et se brisent, quelque chose tire les cheveux du locataire, les flammes du feu et des bougies se transforment en de véritables chalumeaux, les meubles se mettent à planer dans les airs et les volets sont projetés à l'intérieur, faisant éclater les fenêtres et livrant les lieux à la furie de la bora.

Les investigateurs sont, à proprement parler, éjectés de leur chambre sans pouvoir rien emporter que ce qu'ils avaient sur eux et se retrouvent dans l'obscurité du couloir. Après quoi, les portes de leurs chambres se referment en claquant. Elles sont impossibles à rouvrir. Mis à part les bruits de casse qui continuent derrière les battants, l'hôtel est très silencieux, comme si personne d'autre n'avait entendu quoi que ce soit d'inhabituel.

Cette aventure paraphysique coûte à tous ses témoins 1/1D6 points de SAN.

Un visiteur tardif

En se regroupant dans le couloir, les personnages se rendent vite compte que l'un d'entre eux manque à l'appel. Ce qu'ils découvrent alors dépend de ce que l'aventurier détenteur du journal a fait jusqu'à présent, mais il y a des chances pour qu'ils doivent le tirer d'un profond sommeil. Il n'a rien remarqué.

Une fois qu'ils sont tous réunis dans la chambre où se trouve le journal, ils entendent quelqu'un frapper un coup sec à la porte. Avant même qu'ils aient pu répondre, le battant s'ouvre en grand sur un petit homme au teint pâle et aux habits noirs. De près, ils le reconnaissent peut-être, puisqu'ils ont vu son visage à la bibliothèque, même si ce visage est maintenant cadavérique et que la porte est clairement visible à travers. Ils sont en face de Johann Winckelmann ; perte de 0/1D4 points de SAN.

Mis à part le fait qu'il soit là, devant eux, rien dans ce fantôme n'est effrayant. En fait, après s'être assis, il devient presque solide.



Un visiteur nocturne

Sa voix, cassée et forcée, semble arriver de très loin. C'est visiblement un gros effort pour lui que de parler, ce qui explique qu'il se montre relativement laconique et ne répond aux questions qu'on lui pose que par des regards angoissés venus des cratères que sont ses yeux. Si les investigateurs persistent, il secoue la tête et soulève le foulard qui dissimule son cou, révélant une blessure béante, sans doute due à un coup de poignard. De petites bêtes sur lesquelles il vaut mieux ne pas trop s'attarder grouillent dans la plaie, à l'abri de la lumière extérieure : perte de 0/1 point de SAN pour ceux qui les remarquent.

Winckelmann parle aussi bien l'allemand et l'italien, même si c'est d'une façon un peu guindée, que le latin et le grec classiques. Il essaie de communiquer en ces différents langages. Si aucun des aventuriers ne parvient à comprendre ce qu'il dit, il se met à mimer. Si l'un d'entre eux pense à lui tendre un dictionnaire bilingue, le fantôme reste momentanément ébahi devant la concision de cet ouvrage, puis tente d'expliquer ce qui le hante.

Ayez, autant que possible, une conversation orale. Entre autres faits utiles, Winckelmann explique que les choses qui habitent les cavernes semblent attirées par les objets magiques de toutes sortes et qu'elles seront reconnaissantes envers qui leur apportera le médaillon. Il ne sait rien au sujet de la Jambe Droite, ni d'ailleurs de Napoléon ou des autres événements survenus après sa mort. Il ne voit aucun rapport entre le médaillon et la Jambe Droite.

Une balade dans le froid

Winckelmann explique ensuite aux investigateurs qu'il veut qu'ils le suivent. Il n'est pas opposé au fait d'utiliser la force contre ceux qui résistent, et qui plus est, il est pressé. A moins qu'ils n'agissent très vite, ils se retrouvent bientôt en train d'avancer dans la nuit, vêtus des seuls vêtements qu'ils portaient dans leurs chambres. Ils ne voient aucun signe des autres occupants de l'hôtel, clients ou personnel, lorsqu'ils sortent, et les rues sont totalement désertes. Il est tard. Les

rafales de la bora menacent à tout moment de les renverser (un jet de FOR pour éviter d'être déstabilisé), sans parler du fait qu'elles les glacent jusqu'aux os.

Winckelmann n'est absolument pas gêné par le vent. Ses cheveux et ses vêtements restent immobiles alors que les bourrasques se déchaînent et lui passent au travers. Il harcèle tant ceux qu'il a élu pour qu'ils avancent, que ceux-ci en arrivent à trouver le froid tolérable pendant un moment, alors qu'une ou deux heures d'exposition pourraient leur être fatales.

Winckelmann, que ni le vent ni les obstacles ne gênent, avance à un rythme rapide, et les aventuriers doivent lutter pour parvenir à le suivre. S'ils n'ont, jusque-là, subi que peu de dommages, un jet de DEX ou deux sur la Table de Résistance sont logiques.

L'esprit mène ses compagnons à quelques pâtés de maisons de leur hôtel, s'arrête un moment dans une petite rue en courbe, devant une vieille villa aux fenêtres et portes clouées, puis entre dans la maison en traversant la porte. Celle-ci est bien fermée (FOR 20), mais suffisamment large pour que deux personnes combinent leurs efforts afin de la défoncer. Ceux qui y parviennent, emportés par leur élan, passent au travers du fantôme, qui les attendait juste derrière le battant. Cela s'avère profondément déplaisant : la pensée qui n'a pas quitté Winckelmann malgré sa mort, cette obsession du médaillon, les enveloppe un instant, de même que la puanteur de son cadavre en décomposition ; ils perdent 0/1D2 points de SAN.

A l'abri du vent, il fait malgré tout très froid. Si personne n'a pensé à amener une torche ou une lanterne, les intrus ne distinguent que ce qui les entoure et encore, très vaguement. La villa semble avoir un jour été un hôtel ou quelque chose dans le genre : d'un côté, on peut voir la réception, complètement recouverte de toiles d'araignées. Le fantôme descend un petit escalier de quelques marches à peine qui aboutit dans une cave. Quelques rats se sauvent dans leurs trous alors qu'il avance vers le mur du fond, fait de grandes pierres curieusement disposées comme des marches qui forment une sorte d'escalier menant au plafond. Un jet réussi d'Archéologie suggère que ce mur était, en fait, une partie d'un amphithéâtre et que la courbe de la rue suit celle de l'ancien monument.

Winckelmann montre du doigt la portion de terre qui borde le mur-escalier et fait comprendre aux investigateurs qu'il va falloir creuser. Après avoir dégagé la poussière et les excréments de rats des cent années passées, ils découvrent une dalle en pierre. Le fantôme leur fait signe de la soulever (FOR 12). En dessous se trouve un morceau de cuir pourri, qui tombe en lambeaux dès qu'on le touche, laissant apparaître un médaillon en or.

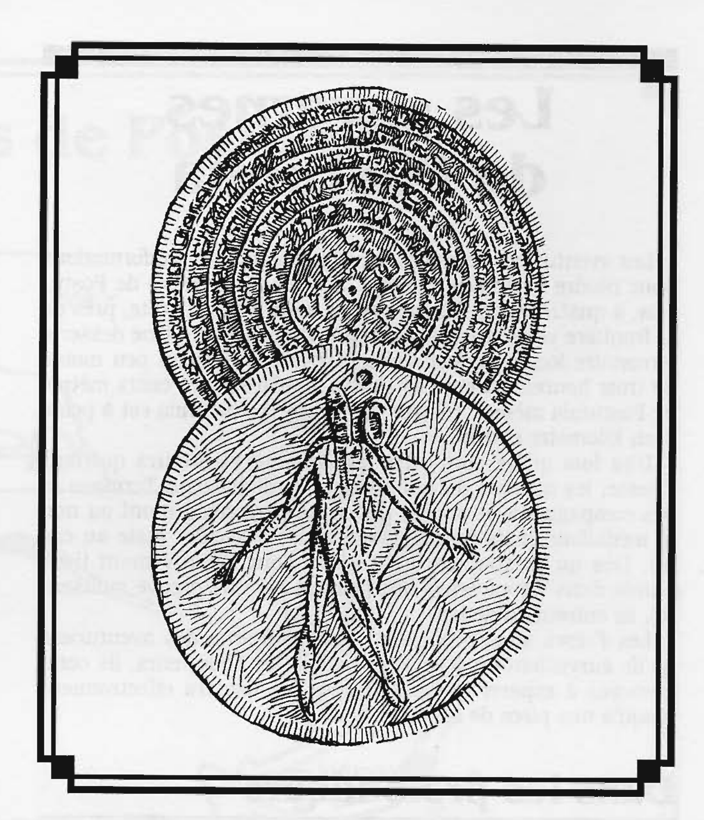
Le médaillon d'Ithaqua

Ce bijou en or est gravé d'un côté d'étranges hiéroglyphes appartenant à un langage non humain et porte, de l'autre, une silhouette en relief qui, bien que vaguement humaine, semble perpétuellement bouger et se distordre.

Celui qui le ramasse sent quelque chose qui ressemble à une décharge électrique, puis une bouffée d'air froid vient glacer ses compagnons. Le porteur du médaillon entend un terrible hurlement venu d'aussi loin qu'il peut l'imaginer, et les vibrations inouies de l'objet courent dans son bras et atteignent son cœur : perte de 1/1D3 points de SAN. S'il a déjà eu affaire à Ithaqua, ou au Wendigo, il sent maintenant leur ombre autour de lui.

Celui qui a, le premier, touché le médaillon est dorénavant lié à Ithaqua, le Marcheur du Vent. Il est totalement immunisé contre le froid, qui lui est même agréable, mais doit également supporter l'horreur du cri du Marcheur du Vent quand il est à l'étranger et que le vent souffle du Nord - chaque jour passé à Trieste ou dans ses environs, puis plus tard lorsque le Gardien le désire. Au coucher du soleil, à l'heure où Ithaqua arpente les terres désolées de l'Arctique, il doit en outre s'il est encore dehors effectuer un jet de Santé Mentale qui lui ôte 1/1D6 points de SAN, jusqu'à ce qu'il en ait ainsi perdu 6 au total (ensuite chacun de ces jets ne lui coûte plus que 1 point de SAN).

S'il est frappé de folie permanente à cause de ces pertes, il part vers le Nord le plus vite possible pour aller adorer Ithaqua



Le médaillon d'Ithaqua

dans son pays de glace. Le lien perdure même si le médaillon est donné ou détruit, mais le Rituel de Purification des Parchemins de Sedefkar l'annule. Après ce rituel, le bijou - si les investigateurs l'ont encore - se transforme en plomb et n'a plus aucun effet.

Celui qui l'a touché en premier y reste très attaché et refuse d'en être éloigné. C'est la chose la plus naturelle du monde pour lui que de porter cet objet au cou pour toujours l'avoir sur lui. D'ailleurs, lorsque les personnages se rendront aux cavernes de Postumia, ils devront absolument l'emporter ; c'est une chose que le Gardien ne doit pas oublier.

De retour à l'hôtel

Lorsque les personnages se retournent finalement vers le fantôme, celui-ci a disparu pour ne jamais réapparaître. Ils sont totalement gelés, mis à part le premier qui a ramassé le médaillon et qui se sent plutôt à l'aise. Ils devraient pouvoir sortir de la villa en ruines et regagner leur hôtel sans grandes difficultés, mais en luttant contre la bora (celui qui est dorénavant lié à Ithaqua n'est, cependant, pas affecté par la température du vent, et il ne perd d'ailleurs pas non plus de points de Magie au profit des Lloigors pendant qu'ils sont dans les environs).

Helmut Grossinger

Après la visite de Winckelmann, il est possible que les aventuriers ressentent le besoin d'aller voir Termona afin d'obtenir plus d'informations ou de lui rendre le journal. Dans ce cas, il va sans doute essayer de les tuer car ils en savent trop à présent et sont en possession du médaillon.

Alors qu'ils se rendent chez Termona, Grossinger sort d'une allée voisine depuis laquelle il les surveillait. Bien qu'il ne puisse les avertir autrement que par des cris dénués de sens, il devient vite évident qu'à chaque nouveau pas qui rapproche nos héros de leur but, son agitation s'accroît. Si cela ne les décourage pas, les adeptes pourraient bien s'emparer d'eux tous, ou seulement de certains, les torturer et les écarteler. Peut-être leurs successeurs auront-ils plus de chance, à moins que le Gardien ait pitié d'eux et leur accorde un jet de Psychologie pour tenter de leur faire comprendre les intentions de Termona.

Les cavernes de Postumia

Les aventuriers devraient avoir suffisamment d'informations pour rendre visite aux Lloigors dans leurs cavernes de Postumia, à quatre-vingts kilomètres au nord-est de Trieste, près de la frontière yougoslave et de la ville de Longatico. Une desserte ferroviaire locale permet d'effectuer le trajet en un peu moins de trois heures. La gare se trouve à environ huit cents mètres de Postumia même ; l'entrée des Grotti di Postumia est à peine à un kilomètre et demi.

Une fois qu'ils sont sûrs que les investigateurs quittent Trieste, les adeptes du culte lloigor se mobilisent. Termona et ses compagnons ne savent pas si les personnages ont ou non le médaillon, mais ils continuent à les surveiller juste au cas où. Dès qu'ils sont certains qu'ils l'ont effectivement (leur entrée dans les cavernes des Lloigors est une preuve suffisante), ils entrent en action.

Les Frères sont, eux aussi, à la poursuite des aventuriers qu'ils surveillent en même temps que les adorateurs. Ils commencent à espérer que cet épisode les mènera effectivement jusqu'à une pièce de la statue perdue.

Dans les profondeurs

Les cavernes de Postumia sont seulement ouvertes aux groupes de touristes accompagnés d'un guide. La moitié environ de la visite (soit 1 heure sur 2) s'effectue dans de petits chariots. L'unique visite de la journée, à cette époque de l'année, commence à midi. Il est assez naturel que les guides locaux soient des adeptes du culte lloigor. Il n'ont que très peu de travail par ce temps. Lorsque les aventuriers s'embarquent, ils sont donc seuls avec ces ennemis. Les Frères de la Chair entrent dans les grottes une fois le groupe parti.

Si les investigateurs se faufilent dans les cavernes, les mêmes groupes sont présents, mais nos héros ne les ont jamais vus.

Ce qu'ils voient

L'entrée du complexe est partagée entre un petit chemin et la rivière qui entre dans la grotte par la gauche. Elle disparaît ensuite dans l'obscurité, alors que le chemin mène à des rails à écartement étroit sur lesquels circulent de petits chariots pour touristes intrépides.

Le guide des aventuriers pour cette visite est Carlo, un jeune homme avec une dent en or. Les chariots de Postumia, non couverts, sont semblables à ceux utilisés par les mineurs pour transporter la terre sauf qu'ils ont des sièges, des portières et un peu plus de confort. La voie mesure un peu plus d'un kilomètre et demi, mais elle ne parcourt pas toute la longueur des grottes ; en effet, au bout d'un moment, les touristes doivent continuer à pied sur une distance à peu près équivalente à celle déjà parcourue. Les guides touristiques (les livres, cette fois) conseillent de se vêtir chaudement de grosses vestes et d'être chaussé de bottes solides.

Ces cavernes calcaires sont magnifiques malgré le manque d'éclairage. Leurs formations de stalagmites et de stalactites sont considérées comme les plus belles d'Europe. Cette magnificence est toutefois très proche de l'horreur extrême, et le Gardien se doit de décrire avec luxe de détail les formations ressemblant à des cerveaux, des crocs immenses, un crâne à moitié enseveli, un fémur gigantesque, etc. Carlo espère bien que les aventuriers seront morts dans très peu de temps et prend un malin plaisir à leur montrer certaines concrétions plutôt que d'autres en traduisant leur nom : le Sépulcre, le Squelette du Mort, le Cerveau, le Nain Décapité...

Certaines parties des cavernes sont inondées et des flaques d'eau d'un noir d'encre y reflètent les formations environnantes avec des effets bizarres. Parfois, dans les passages, coulent des rivières souterraines, de profondeur variable (quelques dizaines de centimètres à plusieurs mètres). L'eau est glaciale et potable. Une fois les chariots arrêtés, le chemin à emprunter pour accéder à d'autres parties, moins praticables, des grottes est éclairé et assez large, mais on voit des douzaines d'ouvertures menant à des salles sans éclairage, dont ne distingue pas grand-chose ; les aventuriers ne pourront voir qu'une partie de ces cavernes ; on continue, encore aujourd'hui, à découvrir et à explorer de nouvelles cavernes dans ce complexe.

Si les personnages ont choisi de faire la visite guidée, les adorateurs des Lloigors attendent qu'ils soient descendus de chariot et qu'ils se soient un peu éloignés. Après quoi, ils éteignent la lumière et s'apprêtent à les tuer. Par contre, si les investigateurs ont préféré se faufiler à l'intérieur par une des entrées annexes, les adeptes du culte lloigor prennent un raccourci et leur tendent une embuscade. Ils ont tous une torche électrique.

Les Frères de la Chair, eux aussi sur les traces des aventuriers, désapprouvent l'attaque des serviteurs des Lloigors car c'est une menace pour la bonne continuation des événements. Si besoin est, ils interviennent dans le combat pour aider les étrangers. Au grand désespoir des adeptes, les Frères n'ont pas besoin de lumière - les yeux des morts voient très bien dans l'obscurité.

L'idéal serait que les personnages se retrouvent à détaler dans les cavernes, poursuivis par des attaquants assez nombreux pour les obliger à se cacher. En vous reportant au plan du complexe, décidez de l'endroit où est située l'entrée de la grotte des Lloigors.

Lorsque les cris des adorateurs et la lumière de leurs torches se sont affaiblis puis éteints, nos héros n'ont plus qu'à trouver la sortie. En parcourant cette immensité souterraine, ils passeront certainement devant des stalagmites et des stalactites aux formes torturées qui leur rappelleront certains événements désagréables survenus lors d'une étape précédente de leur voyage à travers l'Europe.

La tanière des Lloigors

Juste au moment où ils commencent à penser qu'ils vont peut-être pouvoir s'esquiver sans autre incident, ils entendent un groupe plus nombreux que les autres approcher.

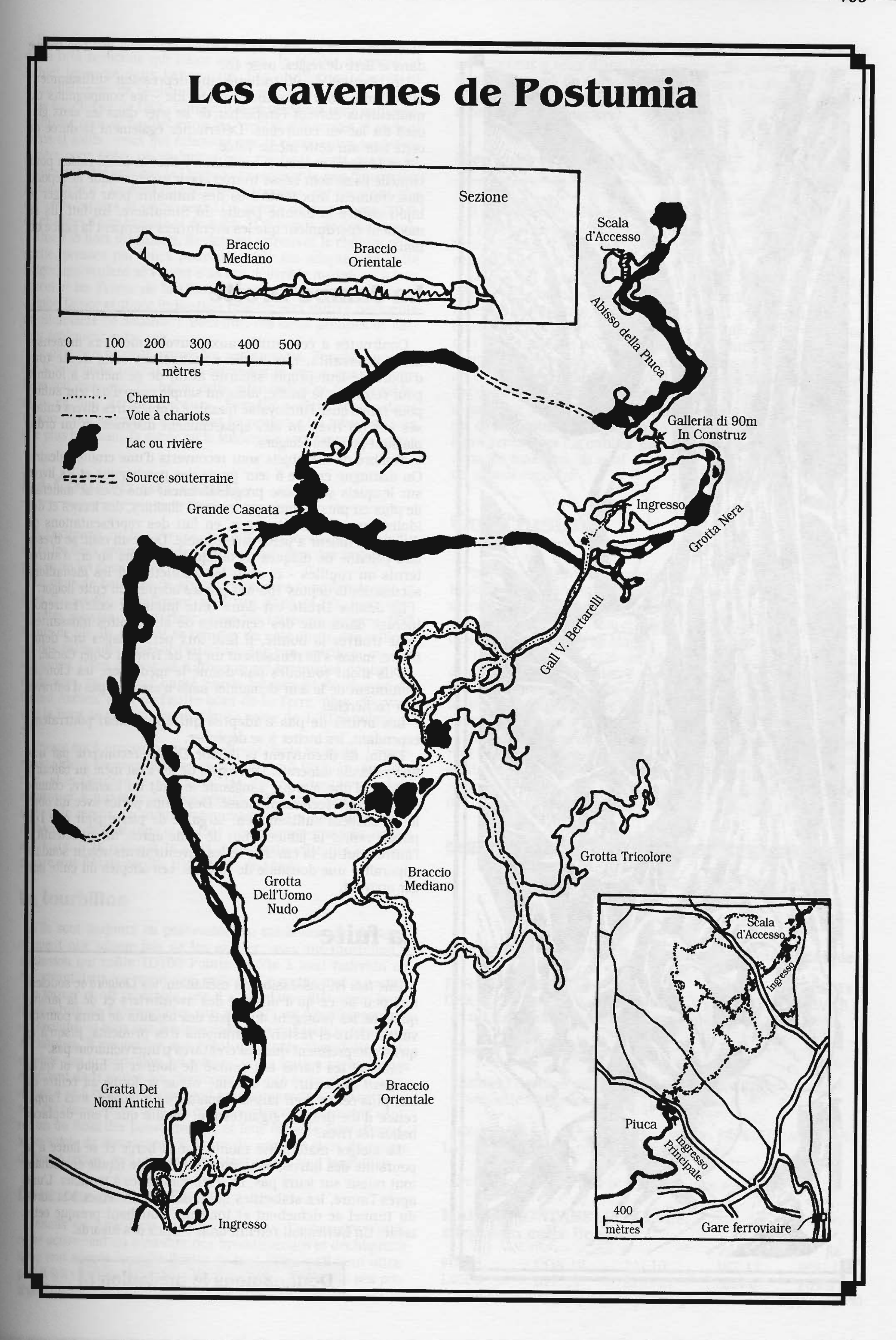
Ils ne peuvent se cacher que derrière des formations calcaires qui ressemblent étrangement à des mâchoires aux dents pointues comme des aiguilles. Escalader la concrétion inférieure n'est pas chose facile, mais c'est faisable. Derrière la rangée de crocs, ils trouvent, grâce à un jet de Trouver Objet Caché réussi, un passage étroit menant à une grotte immense. En essayant de le descendre, ils ressentent des picotements dans la jambe droite, comme doit leur dire le Gardien pour les inciter à continuer.

Ils débouchent sur la berge d'un lac, couvert de stalagmites et surplombée d'extraordinaires stalactites d'un orange crémeux. Les eaux sont noires et immobiles. Comme ils découvrent la caverne, une voix tonitruante retentit soudain, non pas dans la vaste salle, mais directement dans leur tête.

**Enfin...
Vous l'avez apporté !**

Les transmissions télépathiques des entités invisibles que sont les Lloigors n'entraînent pas de perte de Santé Mentale en soi, mais l'étrangeté de leur esprit déprime assez les humains avec lesquels ils entrent en contact pour les pousser au suicide.

Chaque investigateur doit effectuer un jet sur la Table des Résistance, en confrontant son INT et son POU, car il tente de rationaliser le désespoir qui l'envahit. Si l'INT prédomine, l'aventurier comprend que cette détresse vient des Lloigors, "l'âme extérieure" ; il reste quand même déprimé mais se rétablira rapidement. Sinon il perd tout espoir de réussir la quête, toute confiance en lui et en la vie. Il ne veut plus que rentrer chez lui et oublier cette quête, ou bien s'asseoir et attendre la mort : rien n'a plus d'importance, tout est perdu. Ces puissants sentiments négatifs persistent durant une période à


Les cavernes de Postumia
Sezione
Braccio Mediano
Braccio Orientale
0 100 200 300 400 500
mètres
Chemin
Voie à chariots
Lac ou rivière
Source souterraine
Grande Cascata
Scala d'Accesso
Abisso della Puca
Galleria di 90m In Construz
Ingresso
Grotta Nera
Gall V. Bertarelli
Grotta Tricolore
Grotta Dell'Uomo Nudo
Braccio Mediano
Braccio Orientale
Gratta Dei Nomi Antichi
Ingresso
Scala d'Accesso
Ingresso
Piuca
Ingresso Principale
400 mètres
Gare ferroviaire


Le Lloigor approche

déterminer sur la Table de la Folie Temporaire, que l'on trouve dans le livre de règles, page 48.

Un résultat de 00 indique une dépression suffisamment importante pour entraîner un suicide - les compagnons du malheureux doivent l'empêcher de se jeter dans les eaux glacées du lac en contrebas. Déterminez également la durée de cette folie sur cette même Table.

Les Lloigors veulent le médaillon : c'est la seule raison pour laquelle ils se sont laissé trouver. Leur esprit unique ne répond pas vraiment aux tentatives des humains pour échanger le bijou contre la Jambe Droite du Simulacre. En fait, ils se moquent éperdument que les aventuriers prennent la jambe ou non.

La Jambe Droite

Confrontés à ces entités aux pouvoirs mentaux immensément puissants, nos héros s'assureront sans doute tout d'abord de leur propre sécurité avant de se mettre à fouiner pour retrouver la jambe, mais un simple coup d'œil leur suffira pour remarquer l'incroyable quantité d'objets très divers entassés sur les rives du lac, apparemment disposés en un ordre plaisant pour les Lloigors.

Nombre de ces objets sont recouverts d'une croûte calcaire. On distingue encore à leur forme, les parchemins et les livres sur lesquels se dépose progressivement une couche minérale de plus en plus opaque qui les rend illisibles, des icônes et des idoles aux allures étranges, en fait des représentations de dieux à la hideur à peine supportable. Dans un coin, se dresse une colonne de disques métalliques, certains en or, d'autres ternis ou rouillés - ce sont les amulettes et les médaillons accumulés là depuis 155 ans par les adeptes du culte lloigor.

La Jambe Droite est dans cette immense salle/entrepôt, incluse dans une des centaines de stalagmites naissantes. Pour trouver la bonne, il faut aux personnages une demi-heure, moins s'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché.

S'ils n'ont toujours pas donné le médaillon, les Lloigors continuent de le leur demander mais n'essaient pas d'entraver leur recherche.

Les bruits de pas d'adeptes qui approchent pourraient, cependant, les inciter à se dépêcher.

Enfin, ils découvrent la Jambe Droite, recouverte par une fine pellicule minérale. De l'oxyde de fer s'est mêlé au calcaire, tachant d'une marque sanglante le haut du membre, comme s'il avait été récemment blessé. Des coups portés avec un objet lourd cassent suffisamment la gaine de pierre pour que l'on puisse retirer la jambe. Tout de suite après, un cri retentit à l'autre bout de la caverne et les investigateurs voient soudain apparaître une douzaine de torches. Les adeptes du culte lloigor arrivent.

La fuite

Une fois en possession du médaillon, les Lloigors se soucient fort peu de ce qu'il advient des aventuriers et de la jambe, qu'ils ne les protègent donc pas des assauts de leurs poursuivants. Ceux-ci restent néanmoins très prudents, jusqu'à ce qu'ils comprennent que ces créatures n'interviendront pas.

Mais si les héros ont refusé de donner le bijou et qu'ils essaient de partir, une énorme vague se forme au centre du lac, puis éclate pour laisser apparaître un Lloigor, sous l'apparence d'un dragon gigantesque, tandis que l'eau déplacée balaie les rives.

Le Lloigor matérialisé monte sur la berge et se lance à la poursuite des intrus, son immense corps de reptile empêchant tout retour sur leurs pas. La terre commence à trembler. L'une après l'autre, les stalactites qui formaient des crocs à la sortie du tunnel se détachent et tombent, bouchant presque cette issue. Un hurlement retentit dans l'esprit des fuyards.

Donnez-nous le médaillon !

Si les investigateurs obéissent et lancent le bijou en direction de la bête immonde qui fonce sur eux, le Lloigor disparaît et l'objet tournoie dans l'obscurité. Les stalactites s'arrêtent immédiatement de pleuvoir. S'ils refusent de céder, ils doivent tous faire un jet de DEX. Ceux qui le réussissent vont suffisamment vite pour se faufiler entre les "dents" inférieures et sortent sains et saufs ; ceux qui échouent ont le choix entre sauter en arrière pour éviter un stalactite leur tombant droit dessus (et finalement être pris par le Lloigor) et accélérer le pas pour éviter la concrétion ; ils sont quand même touchés, car ils n'ont pas été assez rapides et encaissent 1D6 points de dommages (20 % de chances d'être empalé et de subir 2D6 points de dommages).

Une fois hors du tunnel, ils doivent retrouver le chemin de la sortie, pressés par leurs poursuivants : les adeptes du culte lloigor (qui veulent se venger s'ils ont délivré le médaillon à leur place) et les Frères de la Chair (qui convoitent maintenant la Jambe Droite et toute indication relative aux autres segments du Simulacre de Sedefkar). Bien sûr, ces deux groupes se battent également entre eux.

Si plus rien ne peut sauver les personnages, Fenalik apparaît car il veut qu'ils restent en vie au moins le temps que le Simulacre soit complété. Toutefois, cette intervention se fait véritablement en tout dernier recours. Fenalik préfère rester dans l'ombre, pour sa propre sécurité et ne rejoindre les investigateurs que plus tard dans la soirée ou le lendemain, au départ du train.

La course au train

A l'extérieur de la caverne, la nuit tombe, mais la bataille entre les deux groupes d'adeptes continue, avec les aventuriers pris entre les deux feux.

La pluie de balles et de stylets est encore compliquée par la bora qui souffle maintenant avec une FOR de 30. Pour cinq minutes passées à l'extérieur, tous les humains perdent 1D3 Points de Vie. Ils peuvent se réfugier du côté abrité des collines ou des bâtiments, voire à l'intérieur des constructions ou des véhicules. Celui qui est lié à Ithaqua est immunisé contre ces dommages, mais il est hanté par le hurlement de chasse du Grand Ancien, venu de l'autre bout de la Terre, plus effrayant que la bora ne pourra jamais l'être : perte de 1/1D6 points de SAN.

Trieste est à quatre heures en voiture, trois en train. Le prochain Orient-Express qui part vers l'Est est à 20 h 14. En chemin, si le Gardien le souhaite, les divers adeptes peuvent continuer à harceler les voyageurs, bien que ces attaques soient de moins en moins fréquentes s'ils s'éloignent assez rapidement de Postumia et se font très discrets une fois arrivés à Trieste. S'ils passent la nuit dans cette ville, ils risquent encore une fois de perdre 1D6 points de Magie.

Le tourbillon

S'ils sont toujours en possession du médaillon, les Lloigors essaient une ultime fois de les arrêter, avec un tourbillon à implosion qui coûte 1D100 Points de Vie à tout individu ou être vivant dans un rayon de 5 mètres. Ce vortex met 3 rounds à se former et est repérable, car il s'agit d'une distorsion tourbillonnante de l'atmosphère qui produit un vrombissement subsonique, si bien que les investigateurs ont tout le temps de s'échapper. Il est centré sur celui qui porte l'amulette mais n'abîme pas le médaillon lui-même ; si les autres personnages s'enfuient dans toutes les directions lorsque le tourbillon commence à se former, abandonnant leur camarade à son sort, lui seul est blessé. Dans tous les cas, le vortex doit au moins aspirer un ou deux des poursuivants, et leur calvaire faire d'excellents sujets de description. A cause du nombre élevé de points de Magie requis, les Lloigors n'envoient qu'un seul tourbillon.

Le retour de Fenalik

Fenalik est également dans les environs. Le vampire s'intéresse activement au bien-être des investigateurs et déchiquette donc tout adepte du culte lloigor ou tout Frère qu'il peut attraper. Il fait cependant très attention à ne pas être vu de ses protégés, mais il est possible qu'ils l'entendent en action - un jet d'Écouter réussi leur permet de détecter des grognements qui ressemblent à ceux d'une bête sauvage. Ils peuvent également tomber sur une de ses victimes. Le vampire s'assure qu'aucun des Frères ne survive ; Selim ne reçoit nul rapport relatif à l'identité des aventuriers.

Se cacher à Trieste

Il est possible que nos héros soient amenés à rester à Trieste un moment, au moins jusqu'à leur prochain train, lequel part vers 20 h 15. Tous les adeptes du culte lloigor ne s'étant pas rendus à Postumia, il faut qu'ils continuent à être vigilants.

Leur hôtel est surveillé. Ils doivent donc élaborer un plan afin de récupérer les bagages qu'ils y ont laissés. Les morceaux collectés du Simulacre sont encombrants et assez difficiles à dissimuler ; l'arrivée d'un deuxième taxi nécessaire en raison de l'importance de leurs affaires risque d'attirer une attention dont ils se passeraient. N'y aurait-il pas un adorateur des Lloigors parmi le personnel de l'hôtel ? Il faut qu'ils se sentent nerveux, qu'ils se méfient de tout le monde et qu'ils sursautent à la moindre ombre remuant derrière eux. Si le Gardien le désire, des adeptes les attaquent à coups de couteaux ou avec leurs tentacules ; n'oubliez pas qu'après leurs mésaventures dans les cavernes, ils sont totalement incapables de résister à un assaut concerté.

Conclusion

Finalement, les investigateurs montent à bord de l'Orient-Express à Trieste pour prendre la direction de Belgrade. Ils ne seront pas sortis de la zone de drainage des Lloigors avant d'avoir dépassé Ljubjana et risquent donc, cette nuit encore, de perdre 1D6 points de Magie.

Chacun gagne 1D4 de SAN, puisqu'ils ont retrouvé la Jambe Droite du Simulacre de Sedefkar. Ils ont à présent en leur possession quatre de ses pièces, ce qui augmente encore la pénalité infligée à leurs jets d'Idée, de Chance et de Connaissances, l'amenant à 20 %.

S'ils n'ont pas rendu le médaillon aux Lloigors, ils récupèrent en outre 1D6 points de SAN, pour le simple fait de savoir qu'ils ont contribué à leur façon, aussi minime soit-elle, à retarder le retour d'un des Grands Anciens. Ils devront, toutefois, être très vigilants en repassant par l'Italie, au retour.

Caractéristiques

ANTONI TERMONA, 39 ans, adepte du culte lloigor

FOR 10	CON 14	TAI 12	INT 11	POU 14
DEX 8*	APP 13	ÉDU 21	SAN 0	PdV 13

* un tentacule remplace son bras gauche.

Bonus aux dommages : +0

Armes : Revolver cal.32 30 %, dommages 1D8
Tentacule 50 %, dommages 1D4

Compétences : Anglais 35 %, Baratin 55 %, Histoire 55 %, Latin 25 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Perte de SAN : 1/1D4 points s'il exhibe son tentacule.

MARCO MONTANELLI, 44 ans, adepte du culte lloigor

FOR 8	CON 12	TAI 10	INT 17	POU 16
DEX 8*	APP 11	ÉDU 21	SAN 0	PdV 11

* un tentacule remplace sa jambe gauche

Bonus aux dommages : +0

Armes : Coupe-papier 45 %, dommages 1D3
Revolver cal.32 35 %, dommages 1D8
Tentacule 50 %, dommages 1D4

Compétences : Allemand 45 %, Anglais 60 %, Archéologie 30 %, Fauteuil Roulant 50 %, Grec Classique 70 %, Latin 70 %, Linguistique 80 %, Persuasion 65 %.

Perte de SAN : 1/1D4 points s'il exhibe son tentacule.

SIX CHEMISES NOIRES, 23 ans

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 70 %, dommages 1D3 +1D4
Coup de Pied 45 %, dommages 1D6 +1D4
Gourdin 55 %, dommages 1D6 +1D4

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
N° 1	12	12	13	13	9	13
N° 2	13	13	12	12	14	13
N° 3	13	14	12	11	10	13
N° 4	11	14	14	11	11	14
N° 5	14	14	16	10	10	15
N° 6	15	13	15	9	10	14

CESARE DRUNI, 26 ans, adepte du culte lloigor aux cheveux roux

FOR 11 CON 9 TAI 16 INT 12 POU 11
DEX 10 APP 15 ÉDU 8 SAN 0 PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Couteau 40 %, dommages 1D4 +2 +1D4

Compétences : Se Cacher 30 %.

HELMUT GROSSINGER, 33 ans, ancien investigateur devenu fou

FOR 8 CON 6 TAI 14 INT 14 POU 14
DEX 5* APP 6 ÉDU 15 SAN 0 PdV 10
* n'a plus ni mains ni langue.

Bonus aux dommages : +0

Armes : aucune

Compétences : Écouter 75 %, Se Tapir 65 %, Trouver Objet Caché 65 %.

JOHANN WINCKELMANN, fantôme

INT 14 POU 20

Perte de SAN : 0/1D4 points.

EXEMPLES DE FRÈRES DE LA CHAIR

Tous ont des yeux de mort, ce qui leur permet de voir dans la nuit.

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Couteau 40 %, dommages 1D6 +1D4

Compétences : Discrétion 30 %, Écorcher un Humain 25 %, Écouter 40 %, Esquiver 25 %, Se Cacher 30 %, Suivre une Piste 25 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Sorts : Contrôler la Peau* et Transfert de Morceaux de Corps* si le Gardien le désire. *(Reportez-vous aux pages 161-162 pour les informations concernant les sorts.)*

Perte de SAN : pour avoir remarqué les morceaux de chair cousus, 0/1 points.

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
N° 1	14	12	13	16	9	13
N° 2	14	13	17	15	14	15
N° 3	13	14	15	11	10	15
N° 4	15	13	13	13	11	13
N° 5	13	15	16	13	10	16
N° 6	12	13	13	13	16	13

ÉCHANTILLON D'ADORATEURS DES LLOIGORS

La plupart des adorateurs des Lloigors portent des gourdins ou des couteaux ; quelques-uns peuvent, éventuellement, avoir des pistolets. Au moins un d'entre eux a suffisamment mécontenté les Lloigors pour se retrouver avec un tentacule greffé. Celui-ci peut, en règle générale, tenir les armes de contact et s'allonger jusqu'à environ trois mètres du corps, à la manière d'un fouet. Un tel appendice remplace le plus souvent un membre amputé, mais il peut également surgir de la bouche, ou de sous un bandeau, ou encore de la poitrine, du dos, etc.

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Couteau 40 %, dommages 1D3 +1D4
Gourdin 35 %, dommages 1D6 +1D4
Tentacule 50 %, dommages 1D4

Compétences : Discrétion 25 %, Écouter 40 %, Esquiver 35 %, Grimper 50 %, Nager 50 %, Sauter 45 %, Se Cacher 25 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Perte de SAN : 1/1D4 points, uniquement pour les adorateurs à tentacule.

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
N° 1	15	16	13	14	11	15
N° 2	16	17	12	13	11	15
N° 3	17	14	12	13	10	13
N° 4	18	16	14	12	12	15
N° 5	16	16	13	12	10	15
N° 6	14	13	15	12	9	14

LLOIGOR TYPE

Des informations supplémentaires sur les Lloigors et leurs étranges capacités sont disponibles dans le livre de règles (pages 111-112), qu'il serait judicieux de consulter.

FOR 42 CON 30 TAI 65 INT 20 POU 15
DEX 10 PdV 48

Déplacement 7 (3 à travers le rocher sous forme immatérielle).

Bonus aux dommages : +5D6

Armes : Griffes 30 %, dommages 6D6
Morsure 50 %, dommages 7D6

Armure : 8 points de carapace.

Perte de SAN : 0/1D6 points s'il devient visible.





X. Zagreb des rêves

Une ville de tours et de cloches

Où les investigateurs pensent être arrivés dans une antique ville européenne noyée dans le brouillard, mais où le vin les a, en réalité, emmenés dans le monde du rêve et du cauchemar.

par Mark Morrison et Thomas Ligotti

Le scénario suivant est un rêve, que les investigateurs font pendant le trajet entre Trieste et Zagreb. Cependant, ils ne doivent pas être certains qu'il s'agit là d'un songe, avant les derniers instants. Cet épisode ne fait pas avancer la quête, bien qu'on leur fasse croire que si ; ce n'est, effectivement, qu'une plaisanterie du prince Puzzle, une sorte de vengeance pour ce que lui ont fait nos héros.

Dans cet écart du long et sanglant voyage vers Constantinople, aucune référence historique ou géographique ne s'inspire de la Zagreb réelle car, en fait, les passagers endormis ne descendent jamais du train.

Il n'y a pas non plus de caractéristiques pour les personnages non-joueurs ; ce ne serait ni pertinent ni nécessaire. Le Gardien peut trouver commode de lire la majeure partie de l'histoire aux joueurs.

Un cadeau

L'Orient-Express quitte Trieste à 20 h 14. Les aventuriers sont, à présent, en route vers Belgrade, où le train est attendu à 9 h, le matin suivant. Ils sont certainement épuisés après la poursuite dans les grottes des Lloigors, les combats avec les Frères et la lutte contre la bora, et aussi affamés : le voyage est pour eux l'occasion rêvée de manger, de se relaxer et de profiter d'un sommeil dont ils doivent avoir grandement besoin.

Avant toute chose, ils se retrouvent dans le wagon-restaurant, dînent copieusement et (peut-être) portent un toast à la mémoire des camarades tombés. Maurice, le serveur, leur apporte enfin le dessert et annonce une surprise.

"Que ces messieurs ne s'en offusquent pas, mais le gentleman là-bas..." Il se retourne pour leur indiquer de quel homme il s'agit et s'arrête un moment, interloqué. "Eh bien, je vous prie de m'excuser mais il est parti. Quoi qu'il en soit, un monsieur plutôt rond, qui était assis à la table là-bas, dans le coin, a été séduit, ce sont ses propres paroles, par la vitalité de votre jeunesse et il vous envoie, avec ses compliments, une bouteille de sa propre cave. Si vous le souhaitez, nous pouvons vous la servir."

Même s'ils réussissent un jet de Connaissance, les investigateurs ne parviennent pas à se souvenir d'un homme occupant le coin opposé de la salle ; on leur fait quand même remarquer que de tels cadeaux, anonymes ou non, ne sont pas si inhabituels à bord de l'Orient-Express, dont le luxe et le confort semblent stimuler la générosité de remarquable façon. Le Gardien est tout à fait libre de préciser que le vin n'est ni empoisonné ni dangereux. Toutefois, il doit être conscient que le simple fait de le humer est suffisant pour provoquer le rêve qui suit.

Note de l'auteur

Ce chapitre constituait, à l'origine, une tentative pour restituer l'atmosphère des livres de Thomas Ligotti. Toute personne intéressée par le roman d'épouvante devrait rassembler sa collection des *Songs of a Dead Dreamer.* Une des histoires de Ligotti, "The Journal of J. P. Drapeau," a directement inspiré ce scénario. Elle y figure en tant qu'aide de jeu et afin d'inspirer aux Gardiens et aux joueurs des visions d'une Europe sombre et cauchemardesque.

Le sommelier présente la bouteille aux personnages afin qu'ils l'examinent. Elle contient un excellent Sauternes, un vin blanc très liquoreux de la région de Bordeaux que l'on sert souvent au dessert. Les aventuriers apprennent par l'étiquette, s'il la lisent, que le vin provient du Château Guiraud-Lafon, une propriété dont le sommelier n'a jamais entendu parler, mais qui, selon ses dires, devrait se situer aux abords du Château Yquem. En fait, ce vignoble n'existe pas : le prince n'a obtenu ce vin d'aucun endroit terrestre.

Le verre de la bouteille est presque noir, le bouchon en bon état. Quatre mots sont gribouillés à l'encre en travers de l'étiquette suggérant que le flacon contient un véritable nectar aux saveurs et aux parfums multiples :

un rêve de sève

Le garçon décante le vin à leur table si les investigateurs le demandent, dans la mesure où il s'agit d'un cadeau, s'émerveillant de l'extraordinaire pureté du précieux liquide. Une odeur sucrée envahit le wagon. Les millionnaires, chefs d'État, aristocrates et poètes se retournent brusquement vers la petite troupe, qu'ils regardent avec envie. "Superbe," murmure le sommelier. "Messieurs, encore quelques instants et j'emplirai vos verres, si vous le désirez."

S'ils lui demandent son avis, il se verse obligeamment un doigt du vin doré dans une minuscule coupe en argent qu'il porte au cou, en pendentif, le hume, puis en prend une petite gorgée qu'il savoure longuement. "Quelle profondeur !", s'exclame-t-il enfin. "C'est magnifique ! Le meilleur Sauternes que j'ai jamais goûté ! Messieurs, si vous me permettez un aveu, c'est pour des moments tels que celui-ci que je ne céderais pas ma place pour un duché."

A présent, les aventuriers peuvent lever leur verre au cristal si pur, apprécier la belle robe d'or de ce vin vieux et se délecter

du doux parfum, qui évoque la beauté de la vie. Il a perdu son sucré mais laisse en bouche de riches saveurs fruitées. Un Sauternes médiocre est de peu d'intérêt, comme il est coutume de dire dans le Sud-Ouest, mais un cru de qualité, comme celui-ci, est sans prix. Le dîner se termine dans l'allégresse et à la satisfaction générale.

Les conséquences

Les investigateurs vont sûrement se jeter dans leur lit et, en s'endormant, commencent à rêver. Tous ceux qui ont, soit bu, soit senti le Sauternes du prince font le même rêve, qui constitue la suite de ce chapitre ; le sommelier et d'autres passagers qui étaient dans le wagon-restaurant au moment crucial ont, eux aussi, des songes perturbants, mais ne s'en souviendront pas.

Les personnages sont "réveillés" par le conducteur de nuit qui arpente les couloirs et tire de leur sommeil les passagers devant descendre à Zagreb. Les noms des aventuriers sont sur la liste.

La gare est noyée dans le brouillard et on entend, dans le lointain, la douce chanson des cloches qui court dans l'air glacé de la nuit. Alors qu'ils essaient de démêler l'affaire avec le conducteur de nuit, un jet d'Écouter réussi leur permet d'entendre quelqu'un parler sur le quai. Dehors, à moitié dissimulé par la brume, un homme au dos voûté les observe par la fenêtre du train, tout en s'adressant la plupart du temps à un crâne qu'il tient amoureusement contre lui et qu'il caresse de temps en temps. Il récite :

> *Voyez comme la joue garde ses couleurs ; le vent peut siffler ;*
> *L'averse n'est rien, brûlante ou glacée,*
> *Elle est toujours pluie. Faut-il être fou pour croire*
> *Que toute sa richesse sur son visage on porte,*
> *Et ne craindre qu'un Dieu, le vent ou la pluie ?*

Les plus cultivés reconnaîtront un extrait de *La Tragédie du Vengeur*, III. v, de Cyril Tourneur. Le visage de l'homme est dissimulé sous le capuchon de la cape qui le protège de l'air froid de la nuit et donne à ses paroles un ton étouffé. Un jet réussi de Trouver Objet Caché fait remarquer aux personnages que tous leurs bagages sont sur le quai, empilés aux pieds de l'étrange individu. Il reprend la parole, pour s'adresser à eux cette fois-ci :

"Comment !, [nom de l'un des aventuriers], au lit de si bonne heure ? Et vous aussi, [nom d'un autre aventurier] ? Paresseux que vous êtes ! Aviez-vous donc prévu de continuer à dormir en paix comme des pourceaux et de ne pas vous arrêter dans une des plus grandes villes d'Europe, en vous hâtant sans relâche vers le but de votre entreprise ? Bah ! Descendez, mais descendez donc ! Je me suis occupé de tout pour votre séjour. Le temps s'écoule vite, et nous avons tant à nous dire avant que le jour se lève. Peut-être me permettrez-vous de vous conter l'étrange et longue histoire du Simulacre de Sedefkar et de ce que vous pouvez vous attendre à découvrir à votre arrivée à Constantinople. Allons-y ! Suivez-moi, mes bons amis, et laissez le Diable ouvrir la marche."

Il se détourne alors et entre dans le nuage gris tourbillonnant. Sa promesse d'informations devrait faire descendre les investigateurs du train. Hélas, le temps qu'ils s'habillent, remettent de l'ordre dans la cabine, préparent leurs bagages à main et sortent, le mystérieux personnage a disparu. Ils se retrouvent seuls, sur le quai, grelottants, abandonnés avec leurs bagages. Là où se tenait l'homme, ils trouvent un morceau de papier chiffonné, une page du journal de J. P. Drapeau. Reportez-vous à l'aide de jeu n° 19, prenez-y une page au hasard, froissez-la et donnez-la aux joueurs.

Le convoi n'est pas encore reparti. Les fenêtres sont noires ; la plupart des passagers, endormis, rêvent de vapeurs blanches et mouvantes et de carillons incessants.

Si les personnages ne débarquent pas

Le conducteur de nuit exige qu'ils descendent du train et, qui plus est, leurs bagages sont sur le quai. Toutefois, s'ils refusent tous d'obtempérer, ils ont gain de cause, si bien que leur voyage vers l'Est n'est pas interrompu. Ce sont apparemment des âmes suspicieuses et sans curiosité.

Dans ce cas, ils finissent par se rendormir. Peu de temps après, le convoi ralentit et s'arrête à nouveau, puis ils entendent frapper à leur porte ; c'est encore le conducteur de nuit. Le train vient à peine d'atteindre Zagreb, il est 3 h 10 du matin et ils doivent se réveiller. Ils sont une fois de plus arrivés au quai embrumé ; l'étranger à capuchon est là, lui aussi, et leurs bagages ont été déchargés. Reprenez le début de cet épisode, recommencez la lecture de Cyril Tourneur, etc. Refaites cette boucle jusqu'à ce que les personnages se décident, enfin, à descendre du train. A partir de là, l'aventure peut vraiment commencer.

A la poursuite de l'inconnu

La promesse de l'inconnu devrait encourager les aventuriers à le poursuivre dans les rues humides et jusque dans les venelles obscures, à traverser les canaux immobiles et passer sous les arches endormies de l'antique cité, colosse de pierre paisiblement endormi à l'histoire presque oubliée. Ils vont chercher et s'émerveiller, chercher et douter, chercher et perdre courage, chercher encore et finalement retourner à la gare, car cette poursuite est sans fin. Parfois, leur proie apparaîtra juste devant eux ("Venez, venez !), sur la rive opposée du canal ("Allons, pressez-vous !") ou au sommet d'un rempart ("Voilà que vous lambinez encore !"). Mais elle se sera toujours envolée avant qu'ils ne la rejoignent.

Ils auront une carte pour se repérer. Laissez-les aller là où ils voudront. Les chiffres sur ce plan correspondent aux lieux où se produiront certains événements détaillés plus bas. Il s'agit seulement d'indications et le Gardien pourra jongler à volonté avec ces informations. Ne laissez pas les aventuriers manquer une des meilleures scènes juste parce qu'ils ont tourné dans la mauvaise allée.

Les astérisques, eux, indiquent les endroits où les investigateurs trouveront une page du journal de J. P. Drapeau. Ces morceaux de papier anonymes seront froissés sur le pavé, emportés par une petite brise, plaqués de travers sur un mur ou chiffonnés en boule pour servir de joujou à un chaton tout gris, en feu dans le caniveau ou tomberont du ciel comme par magie. Utilisez les aides de jeu qui vous sont fournies ou faites des photocopies des pages du journal. Découpez-les et distribuez-les dans l'état où les investigateurs les découvrent - tantôt froissées, tantôt brûlées, à moitié déchirées, etc. Ce journal est une histoire dans l'histoire. Il ne les aidera pas dans leurs recherches, mais rendra cette nuit plus étrange encore.

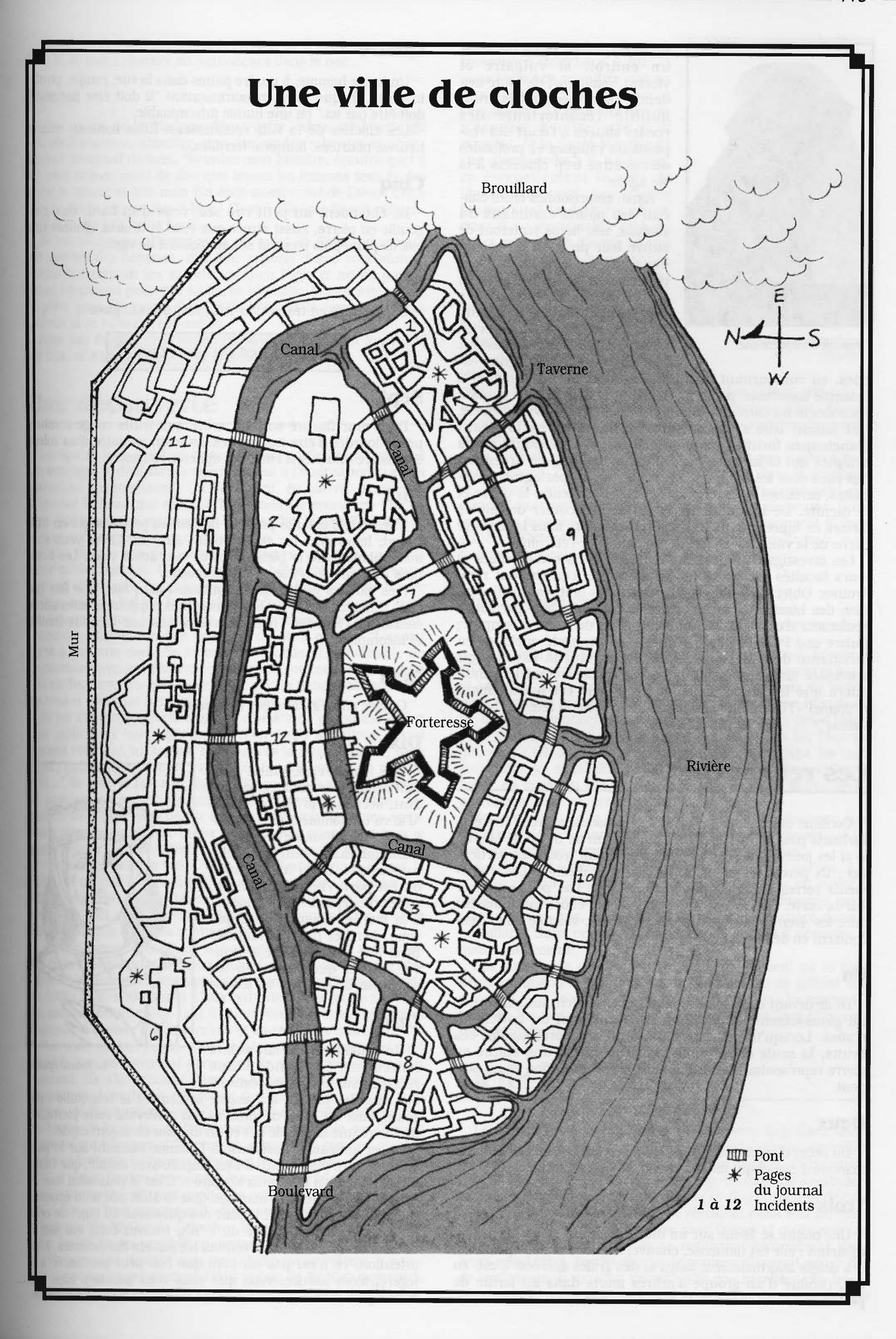
Les aventuriers pourraient bêtement aller jusqu'aux frontières du plan. Là, ils rencontreraient des obstacles infranchissables.

Au nord, *le Mur*, une palissade immense s'étirant d'est en ouest, sans portail ni fenêtre, et même sans rationalité. Il est parfaitement vertical et impossible à escalader. Son sommet se perd dans le brouillard. Des bruits étranges parviennent de l'autre côté.

Au sud, *la Rivière*, large, calme et noire. Serait-ce le Styx ? Peut-être. Des blocs de glace y tournoient en spirales lascives, témoins silencieux du froid mordant de l'eau sombre. Aucun pont ne dompte cette bête calme et glacée.

A l'est, *le Brouillard* s'étend sur toute la ville jusque dans les moindres recoins, s'attardant sur les flaques qui brillent dans les caniveaux (pour citer Eliot). Il s'est déposé calmement, tel un nuage protecteur. A l'extrême est se trouve sa source, l'endroit où il se crée, où il naît. Là, on s'enfonce dans un nuage si épais qu'il empêche toute visibilité, un océan flottant de blanc immaculé, le néant, le vide, un écran tiré sur un terrain inconnu.

A l'ouest s'étend *le Boulevard*, une longue route jalonnée de cabarets, de théâtres et de cafés, baignée de lumières aveuglantes, une rue aux couleurs criardes et aux bruits violents. Des créatures qui rient comme on aboie, flânent, se pomponnent et se disputent, bras dessus bras dessous, le long de cette artère sans mémoire. Ces gens ont l'air de craindre le sommeil, de le redouter. Il est évident que les investigateurs


Une ville de cloches
Brouillard
E
N
S
W
Canal
Taverne
Canal
Mur
Forteresse
Rivière
Canal
Canal
Boulevard
Pont
Pages
du journal
1 à 12 Incidents



L'homme encapuchonné

ne se risqueront pas à traverser un endroit si vulgaire et vibrant, mais que, de toute évidence, ils préféreront la tranquillité réconfortante des ruelles situées à l'écart des respirations rauques et profondes de ces êtres trop charnels à la vie agitée.

Ainsi, emprisonnés entre chacun des points cardinaux du compas, nos héros tenteront de suivre leur proie en traversant des cours empierrées, en franchissant les petites barrières en métal rouillé entourant des pierres tombales d'origine inconnue et de vieux murs en ruine croulant sous la chaste et mortelle étreinte de vignes flétries, en contournant d'antiques statues de personnages à l'identité incertaine, polies par le temps et le lichen, en passant sous des tours carrées abritant des cloches au cuivre craquelé, qui jouent une symphonie cacophonique, en longeant d'anciennes fortifications, en empruntant les petits ponts sculptés qui enjambent les canaux immobiles, en arpentant des rues dont les bâtiments de toutes sortes partagent, néanmoins, certaines caractéristiques : l'âge, le silence, la pierre et la dignité. De hautes fenêtres laisseront couler de faibles larmes de lumière dans les rues embrumées ; mais la majeure partie de la ville sera endormie, comme pour l'éternité.

Les investigateurs désireux d'utiliser leurs compétences et leurs facultés pour faciliter la poursuite n'en tireront rien. Trouver Objet Caché ne révélera que des ombres hostiles ou bien des bizarreries architecturales ; Écouter leur permettra seulement d'entendre des murmures ou de discrets soupirs ; Suivre une Piste leur fera remarquer l'étrangeté quelque peu terrifiante des allées et venues ; pourtant la Psychologie appliquée aux rares habitants qu'ils rencontreront leur indiquera que le comportement de ces gens est parfaitement rationnel - l'instabilité serait-elle donc dans la tête de l'observateur ?

Les rencontres

Certains des incidents racontés ci-dessous peuvent être perturbants pour le spectateur. Demandez un jet de Santé Mentale si les joueurs ont l'air choqué par un fait troublant particulier ; ils perdent 1 point de SAN en cas d'échec. Les événements correspondent à des numéros, que l'on peut retrouver sur la carte. Dans la mesure où la seule chose que puissent faire les aventuriers est arpenter les rues, voici ce qu'ils rencontrent en déambulant.

Un

Droit devant dans le brouillard, ils entendent un sifflement, un gloussement, un frottement d'écailles et un battement d'ailes. Lorsqu'ils arrivent à l'endroit d'où provenaient ces bruits, la seule chose qu'ils remarquent est une statue en pierre représentant la lutte à mort entre un griffon et un serpent.

Deux

Un reflet d'argent sur les pavés ; c'est en fait un poisson qui manque d'eau et qui meurt dans d'atroces souffrances.

Trois

Une ombre se forme sur un mur, menaçant celles des investigateurs : elle est immense, chauve, avec des oreilles pointues, des doigts anormalement longs et des griffes acérées. C'est, en fait, l'ombre d'un groupe d'arbres morts dans un jardin de pierres.

Quatre

Un jeune homme, à quatre pattes dans la rue, rampe, pivote, inspecte chaque pavé en marmonnant "Il doit être par ici. Il doit être par ici." en une litanie interminable.

Les cloches de la ville retentissent. Elles sonnent quatre heures, heurtées, hantées, terribles...

Cinq

Ils entendent un petit rire sec, venu d'en haut. Une gargouille en pierre, aussi atroce que vous le désirez, glousse une fois de plus, puis reprend son immobilité de vigile.

Six

Un message en travers du sol, gravé dans la glace :

> *Mais est-ce qu'ils rêvent ?*

Sept

D'un mur fissuré sort un arbre aux fruits rouge sombre, perles lourdes d'être trop mûres. La main amputée d'un voleur est encore attachée à l'une des sphères rouges.

Huit

Une foule d'enfants passent devant les personnages en trottinant, leurs grandes capes volant au vent. Leurs yeux sont aussi blancs que la pleine lune et tout aussi vides. Les bambins sourient sans joie en disparaissant.

(Les cloches de la ville retentissent cinq fois, une fois par sens humain - mais il y a sept marques supplémentaires sur le cadran de l'horloge, l'homme n'est-il pas une créature limitée et incomplète ?)

Neuf

Guerre entre grenouilles et souris.

Dix

Une femme erre, tantôt courant tantôt marchant, se lamentant, secouant la tête et riant. "J'ai vu un homme devant !" crie-t-elle. "Un homme de vent ! Hahahahaha !" sanglote-t-elle sans raison. Si on lui demande où est parti l'homme dont elle parle, elle répond : "Demandez-le à la mer, et nommez celui que vous cherchez par son véritable titre. Elle vous dira où le trouver." Après quoi, elle s'en va, souriante, du sang sur les lèvres.

La femme éplorée

Onze

Une ruelle où du lait suinte lentement. Le liquide blanc ruisselle sur les pavés, excepté sur une des pierres qui aspire avidement le tranquille ruisseau, dans un bruit de succion. En soulevant cette pierre, on découvre une flaque de lait et un anneau en argent oxydé.

Si cet anneau est présenté à l'homme rampant sur le pavé (cf. le Quatre plus haut), il s'en empare avec avidité, que l'objet lui soit offert ou non, puis soupire : "C'est le plus beau jour de ma vie, le jour de mon mariage. Que la Mort soit mon épouse." Si les investigateurs lui posent des questions au sujet de celui qu'ils poursuivent, il leur dit : "Ah, trouvez celui qui sait et demandez à voir *Celui qui connaît les secrets des hommes*. Mais attention, ce n'est pas un nom que l'on peut prononcer à la légère, alors assurez-vous que vous vous adressez bien à la bonne personne."

Puis il part en sifflotant vers la rivière, où il saute sur un iceberg et se met à chanter en s'enfonçant dans le noir.

Douze

Une statue de la Madone. Sous cette calme silhouette gît une malheureuse, attachée avec des cordes robustes et abandonnée mourant de faim. "Écoutez mon histoire, écoutez quel a été mon crime : celui de dire que toutes les femmes sont égales dans le labeur et que mon fils était aussi celui de Dieu." Cette femme est la mère. Mère ? Mer ! C'est à elle que faisait référence la folle du DIX, plus haut.

Si les aventuriers l'interrogent au sujet de *Celui qui connaît les secrets des hommes*, elle leur répond d'une voix atone : "Celui qui connaît les secrets est bien léger et ne vit jamais assez longtemps pour voir sa barbe blanchir. Il vous attend sur le pont, près du grand fort." S'ils libèrent la femme, elle les maudit et se rattache elle-même.

(Une fois de plus, les cloches de la ville se mettent à sonner, six fois, en s'obstinant à ne pas s'harmoniser.)

Une découverte

Lorsqu'on leur a dit où trouver celui qu'ils cherchent, les personnages le découvrent effectivement à l'endroit indiqué, les attendant obligeamment. Un seul pont, en pierre, permet de traverser le fossé qui entoure la grande forteresse en étoile ; leur guide inconnu se trouve de l'autre côté. "Enfin !" aboie-t-il, et il se retourne pour leur ouvrir la voie.

Il n'a besoin que de toucher les portes, grilles ou portails pour qu'ils s'ouvrent. Il fait passer ses hôtes par d'étroits escaliers en colimaçon, des échelles et des rampes, pour les mener jusque sous le toit de la tourelle la plus élevée. La ville flotte au-dessous d'eux, suspendue dans un nuage de brouillard. L'homme exhibe le crâne une fois de plus et dit : "L'esprit n'est-il pas une sorte de forteresse ? Solide et imprenable en apparence, avec ses réserves, ses portes verrouillées ; mais en fait vieille, fissurée, criblée de trous par le temps, abandonnée de tous et conquise par les plus viles des choses."

Si les aventuriers réclament les révélations promises, il lève une main pour leur signifier d'arrêter leurs questions. "Tout comme vous, j'ai, un temps, couru après la connaissance, sans répit ; puis mon vœu a été exhaussé. Je puis vous faire part de ceci..." Sa voix se fait suppliante. "Et ce sera à vous de garder et protéger ce secret. Quant à moi, je serai... eh bien... je serai... bah, c'est mon devoir que de vous prévenir, mes amis. Vous avez remarqué le blanc compagnon silencieux que je porte toujours sur moi avec le plus grand soin." Il lève le crâne et tourne ses orbites vides vers les investigateurs. "C'est le mien. Il ne pouvait contenir ce que je voulais y conserver. Allons asseyez-vous, installez-vous confortablement, et je vais vous dire tout ce que je sais. Ainsi vous transmettrai-je cette charge maudite qu'est la connaissance."

Voilà comment il explique son visage caché et sa voix sourde. Si ses interlocuteurs demandent des preuves, il lève tristement sa capuche et laisse apparaître son pauvre "visage" (perte de SAN : 1D2/1D6 points). Ceux qui ratent leur jet de SAN ont un mouvement de recul, tant ils sont révulsés, et sentent leurs cheveux se dresser sur leur crâne et leurs yeux s'exorbiter.

Son aide est déjà payée. Ceux qui le prient de continuer sont fauchés par les mots qui s'écoulent de sa bouche en un noir courant. Ils s'impriment dans le cerveau des aventuriers, incrustent dans leurs neurones des visions du néant cosmique, de l'insignifiance de l'humanité, de la véritable nature du centre de l'univers, de l'immensité inconcevable des Grands Anciens qui bougent si lentement dans leurs tombes glacées en attendant que la Terre vieillisse et leur permette de revenir.

L'un après l'autre, les secrets les plus horribles de l'univers leur sont révélés ; ils sont expliqués point par point, totalement mis à nu, ou bien simplement sous-entendus - le pouvoir cataclysmique du Mythe de Cthulhu, la terrible inutilité de l'univers, les affolantes prophéties concernant l'avenir de l'humanité. Pour chaque minute supplémentaire qu'ils restent à écouter, les personnages perdent 1D10 points de SAN et gagnent le même nombre de points en pourcentage de Mythe de Cthulhu. Leur crâne se met à vibrer, à tressauter cherchant à fuir la connaissance maudite qui va remplir leur cerveau jusqu'à l'explosion. Ils peuvent arrêter d'écouter à n'importe quel moment. Si la Santé Mentale de l'un d'eux tombe à 0, il partagera éternellement le sort de l'homme masqué, perdu pour toujours, et la dernière chose dont il se souviendra sera de s'être penché et d'avoir trouvé dans ses mains son propre crâne, souillé de sang, qui l'observe d'un air accusateur. Si les aventuriers n'acceptent pas l'offre de l'étranger, ou s'ils essaient d'interrompre son torrent de paroles, il secoue la tête, partagé entre la rage et la pitié. "De toute manière, vous êtes perdus !" leur crie-t-il, et ses mots résonnent dans le brouillard. "Si vous n'êtes pas de retour à vos couchettes avant l'aurore, vous resterez dans cette nuit éternelle avec nous tous !"



L'homme encapuchonné découvert

Ce qu'il dit est vrai, et les cloches ne vont pas tarder à sonner 7 heures. 7, le chiffre magique, celui qui verra la prophétie se réaliser, qui amènera l'aurore et l'emprisonnement des curieux dans cette éternité voilée d'un linceul de brume. Dans le silence immobile, terrifiant, ils entendent clairement le train siffler. L'Orient-Express se prépare à quitter Zagreb, avec quatre inexplicables heures de retard.

Un danger véritable

Il leur faut fuir, redescendre de la tour en courant, échapper à l'étranger qui déclame ses mortelles vérités, traverser le canal et se hâter dans les rues, courir comme des fous en priant pour retrouver le chemin de la gare (ils doivent tous réussir un jet de Connaissance) ; pour couper au plus court (jet d'Idée) ; pour avoir la volonté de continuer (jet sous FOR x 5) ; l'énergie (jet sous CON x 5) ; et pour ne pas trébucher dans les rues sinueuses (jet sous DEX x 5). Chaque échec signifie que l'aventurier en question est forcé de s'arrêter, dit aux autres de ne pas l'attendre et se retrouve en arrière.

Souvenez-vous que les jets d'Idée et de Connaissance sont pénalisés de 5 % par pièce du Simulacre que possèdent les personnages. Ne permettez aucun sauvetage. Aucun.

Puis le ciel s'éclaircit brusquement : c'est l'aurore. Les cloches entament leur cacophonie moqueuse pour lui ouvrir le passage. Il est possible qu'un certain nombre de fuyards, peut-être quelques-uns, peut-être tous, restent à l'arrière dans le brouillard. Dans ce cas, leur conscience se met à décroître et meurt finalement.

Les survivants arrivent sur le quai au moment où le train démarre, quand la fumée jaillit de la cheminée en sifflant longuement, que les roues commencent à tourner. Ils sautent à bord et, les mots de l'étranger résonnant dans leur tête, courent rejoindre leurs compartiments.

La fin

Les cloches sonnent 7 heures ; ils arrivent trop tard. Leurs lits sont occupés, par eux-mêmes, confortablement installés, bien au chaud et en sécurité dans leur wagon. Cette vision devrait les achever, leur échec est trop cuisant. Ils s'écroulent inanimés (jet de Santé Mentale, perte de 0/1D3 points de SAN à cause de la désorientation) et se réveillent dans leur lit, étonnés, alors que leur porte s'ouvre avec fracas et qu'ils entrent, hors d'haleine, haletants et se regardant eux-mêmes dans leurs couchettes, tandis que toute couleur disparaît peu à peu de leur visage. Il vaudrait mieux qu'ils ne cherchent pas trop à comprendre, qu'ils grognent et se replongent dans leur oreiller

Extraits du journal de J. P. Drapeau

Aide de jeu n° 19

J'ai remarqué que certaines expériences ne peuvent que languir dans les recoins de la vie, qu'on ne leur permet pas de circuler aussi librement que d'autres. La mienne, par exemple. Depuis ma plus tendre enfance, il ne s'est pas passé un jour sans que j'entende la musique des cimetières. Or, à cette heure, et autant que je sache, personne d'autre que moi n'a jamais fait allusion à un tel phénomène. La circulation des vivants est-elle donc si pauvre qu'elle ne puisse même pas porter ces mortelles notes ? Ce n'est plus un ruisseau, c'est un filet d'eau !

Il y a une vérité indicible, et que ce soit bien ou mal, elle ne peut être exprimée sur cette terre. Ceci est très étrange, car tout - tant les événements intérieurs qu'extérieurs - laisse à penser que de même que certains jeux de charades fantastiques, elle essaie en permanence de se révéler à tous. Les yeux des poupées les plus grossières sont parfois très révélateurs. De même certains rires dans le lointain. En de rares instants, je me sens tout près à l'écrire noir sur blanc dans mon journal, juste comme on note n'importe quelle autre révélation. Cela ne prendrait que quelques phrases, j'en suis sûr. Mais à chaque fois que je sens qu'elles commencent à prendre forme dans mon esprit, la page blanche devant moi refuse d'accueillir ma plume. Après quoi je me sens brusquement très las et je souffre de maux de tête pendant parfois plusieurs jours. C'est aussi dans ces moments-là que je vois des choses étranges se réfléchir dans les vitres. Quelquefois, une semaine entière plus tard, je continue à me réveiller en pleine nuit, le silence de ma chambre vibrant légèrement au son d'une voix qui me crie quelque chose depuis un univers qui n'est pas le nôtre.

Deux petits êtres, l'un mâle, l'autre femelle, ont élu domicile dans l'immense placard de ma chambre. Tous deux sont fort vieux, mais ils restent suffisamment vifs pour se cacher à chaque fois que je viens prendre quelque chose dans leur repaire. C'est là que je conserve tout mon bric-à-brac, rangé dans des paniers ou des caisses empilés et presque inaccessibles. Je ne peux même plus voir ni les murs ni le sol ; et ce n'est qu'en tenant ma lanterne très haut au-dessus de ma tête que je distingue les épaisses toiles d'araignées qui flottent au plafond. Une fois la porte du placard refermée, ses deux minuscules habitants reprennent leurs activités. Leurs voix sont de tout petits cris aigus, qui ne me dérangent absolument pas dans la journée. Mais parfois, la nuit, je suis tenu éveillé par leurs interminables conversations.

Hier au soir, je suis allé à un petit théâtre et je suis resté dans le fond de la salle un long moment. Sur scène un magicien aux cheveux noirs brillants, séparés par une raie très droite au milieu de la tête, faisait son numéro, entouré de tout son matériel d'illusionniste : une longue boîte à sa gauche (décorée de lunes et d'étoiles), une autre très haute à sa droite (avec des dessins orientaux, cette fois), et, devant lui, une table basse recouverte d'un grand tapis en velours rouge sur lequel étaient posés divers objets. Les spectateurs, qui remplissaient entièrement la salle, applaudissaient avec beaucoup d'enthousiasme après chaque tour. A un moment donné, le magicien coupa son assistante en plusieurs morceaux, répartis dans différentes boîtes qu'il dispersa sur la scène, tandis que les mains et les pieds solitaires continuaient à s'agiter et que la tête isolée riait bruyamment. Le public ne se tenait plus de joie. “N'est-ce pas incroyable !” s'exclama un homme debout à côté de moi. “Si vous le dites,” fut ma réponse. Puis, je me dirigeais vers la sortie, réalisant que pour moi, ce genre de choses n'avait guère d'intérêt.

Je venais juste de finir un livre dont l'action prenait place dans une vieille ville aux canaux calmes et sinueux. Fermant l'ouvrage, je me rapprochais de la fenêtre. Ma ville est vieille, si l'on considère que le Moyen Âge est ancien, et des canaux calmes et sinueux s'y entrecroisent. La ville du livre était souvent enveloppée d'un nuage de brume. Celle-ci également. La ville de fiction est pleine de maisons en ruine, de ponts bizarres, d'un nombre infini de clochers, de rues étroites et tortueuses qui se terminent par de drôles de petites cours intérieures. La mienne est toute pareille, inutile de le dire. Et dans le livre, il y avait également le son des cloches qui envahit l'atmosphère à l'infini, depuis l'aube jusqu'au coucher du soleil, ce qui me rappelle tes carillons, ma chère ville. Il est de fait que j'en viens à confondre les deux cités et à passer de l'une à l'autre avec un malin plaisir.

O ma chère ville de roman, aussi énigmatique que la mort, j'ai découvert tes secrets et tu partages les miens, j'ai souffert avec toi le temps de quelques courts chapitres du déclin de ta somptueuse histoire, j'ai étudié tes passages les plus obscurs et les ai trouvés aussi noirs que les eaux de tes canaux.

Ma ville, mon livre, moi-même, nous attendons depuis si longtemps ! Mais il semble bien qu'il faudra nous faire à cette souffrance puis tous, à notre tour, disparaître. Chacune de ses briques, chacun de mes os, chacun des mots sur le papier - tout partira. Tout sauf peut-être le son de ces cloches, qui hante le vide de la brume dans cette éternelle obscurité.



“Mais vous voulez plaisantez. Vous n'allez pas débarquer à Zagreb ?”

avant d'être à nouveau tirés de inconscience par quelqu'un qui frappe à la porte.

Il s'agit du conducteur de nuit. Il est 3 h 10 du matin, leur dit-il, et l'Orient-Express vient de s'arrêter à Zagreb, qui est selon lui leur destination. Leurs bagages sont déjà sur le quai. Si les investigateurs protestent, il prend un air préoccupé et vérifie son registre ; en effet, il y a erreur : il y a eu confusion dans les numéros de compartiments. Il est véritablement gêné et ne sait plus que faire pour être pardonné. Finalement, il se retire avec autant de délicatesse et de discrétion qu'il est possible. Les affaires des personnages sont replacées dans le train et à 3 h 30, l'Orient-Express quitte Zagreb pour continuer son voyage vers l'Est. Prochain arrêt : Belgrade.

Alors que le convoi vient de démarrer et laisse pour de bon une Zagreb couronnée de brume, un étranger encapuchonné lève une main désolée en signe d'adieu. Son autre main serre un objet couleur de vieil ivoire.

Zagreb de l'éveil

S'ils décident de débarquer ici, les investigateurs découvrent une ville totalement différente de celle qu'ils ont cru explorer. Ils ne reverront jamais l'étranger encapuchonné et ne trouveront là rien qui les concerne.

Conclusion

Les aventuriers qui ont réussi à rejoindre leur lit regagnent la Santé Mentale perdue dans l'aventure, jusqu'à 2D6 points. Mais ils gardent le terrible savoir que leur a enseigné l'étranger.

Dès les premiers jours de l'humanité, l'homme a eu la terrible conviction qu'il y a, quelque part dans l'univers, une forme de vie qui lui est totalement étrangère. En fait, il semble bien que l'ordre strict du monde visible ne soit qu'une apparence qui constitue la base, la matière première des subtiles <u>improvisations</u> des forces de l'invisible. De là l'impression qu'ont certains qu'un arbre sans feuille n'est pas un arbre mais un panneau de signalisation d'un autre royaume ; qu'une vieille maison n'est pas une véritable maison mais, en fait, une chose douée d'une volonté propre ; qu'un mort peut soulever son épaisse couverture de terre pour se lever dans son sommeil et venir hanter le nôtre. Et ces exemples ne sont que quelques-unes des innombrables variations qu'on peut faire sur le thème de l'ordre naturel tel qu'on le conçoit généralement.

Mais existe-t-il <u>véritablement</u> un monde de l'étrange ? Bien sûr. Existerait-il donc deux mondes ? Pas du tout. Seul existe notre monde, qui nous est étranger de par sa nature même à cause de son manque de mystère. S'il était véritablement troublé par des forces invisibles, si seulement il avait un peu de réelle étrangeté, alors peut-être y serions-nous plus attachés et ne nous y sentirions-nous pas comme dans une chambre vide, pleine des échos de ces épouvantables improvisations. Quand on pense que nous aurions pu nous trouver bien dans un monde adapté à <u>notre</u> nature et que nous avons abouti à celui-ci, qui nous est si étranger !

Lorsque j'étais enfant, je croyais en des choses fort étranges. Par exemple, je pensais que durant la nuit, quand j'étais endormi, des sorcières et des singes venaient prendre des parties de mon corps et jouaient avec, cachaient mes jambes, mes bras, faisaient rouler ma tête sur le sol. Bien sûr, dès mon entrée à l'école, cette croyance m'abandonna. Or, longtemps après, je découvris la vérité sur cette histoire. Quand j'eus enregistré de nombreux faits de sources très différentes et qu'ils se furent mis en place dans mon esprit, je compris quelque chose. Cela se passa une nuit, tandis que je traversais un pont qui enjambait un canal étroit. (C'était dans une partie de la ville assez éloignée de l'endroit où je vis maintenant.) Je faisais une pause, comme je le fais souvent lorsque j'emprunte un de ces ponts, et je regardais non pas, comme à l'accoutumée, les eaux noires du canal mais plutôt le ciel, au travers des branches d'arbres qui surplombaient l'onde. C'étaient ces étoiles la cause de tout : certaines des parties spécifiques de mon corps me l'assuraient et, ainsi, aux heures les plus sombres de la nuit, lorsque l'on est plus sensible à ce genre de choses que le reste du temps, je pouvais - et je peux toujours, bien que plus faiblement - les sentir tirer en différents points de mon corps, impatientes de me voir mourir et de pouvoir emporter chacune la part de moi qui lui revenait de droit. Bien sûr, l'enfant que j'étais alors avait mal interprété cette expérience. Mais combien de fois n'ai-je pas découvert les fondements réels qu'a, forcément, une superstition.

Après avoir égrené les heures d'une nuit pendant laquelle le sommeil se refusait à m'envahir, je suis sorti me promener dans la rue. Je n'avais fait que quelques pas lorsque je fus témoin d'une scène fort triste. Juste devant moi, un peu plus bas dans la rue, deux hommes emmenaient de force un vieux monsieur. Ils l'avaient attaché et le poussaient dans un véhicule qui attendait. Le prisonnier riait de manière hystérique, et il était certain que l'on devait le conduire à l'asile. Comme on allait le mettre dans la voiture, le regard de l'hystérique croisa le mien. Il s'arrêta immédiatement de rire. Puis, dans un sursaut de résistance, il faussa compagnie à son escorte, courut vers moi et tomba juste dans mes bras. Dans la mesure où les siens étaient bien attachés, je dus littéralement supporter tout son poids.

"Ne leur dites jamais ce que cela signifie," me dit-il avec frénésie, au bord des larmes.

"Comment le pourrais-je, puisque je ne sais pas ce dont il s'agit ?"

"Jurez !" m'ordonna-t-il.

Mais déjà, ses poursuivants l'avaient rattrapé. Comme ils le ramenaient, il se remit à rire, de la même manière que précédemment, et ses éclats de voix dans le silence du petit matin reçurent bientôt l'écho des cloches des différentes églises. Pauvre fou. C'était la plus vicieuse de toutes les conspirations auxquelles j'avais jamais assisté ; je veux parler des cloches, bien sûr. (Elles sont partout.) C'est aussi ce qui me décida à garder le secret du vieux fou, en définitive.

Dans un moment de distraction, j'ai observé mon image dans le miroir un peu trop profondément. Il faut que je précise que cette glace est au mur depuis plus longtemps encore que je ne suis sur cette terre. Il n'est donc pas surprenant qu'un jour, elle ait voulu me prouver sa supériorité. Jusqu'à un certain point, cela ne me pose aucun problème d'en parler : dans le miroir, il y avait mes yeux, mon nez, ma bouche, etc. Puis il m'a semblé que ces yeux me regardaient et que ce n'était pas moi qui les regardais ; que cette bouche était sur le point de se mettre à me raconter des choses dont je n'avais aucune notion. Je me suis finalement rendu compte que c'était une créature totalement différente qui se cachait là derrière mon visage et qui me rendait complètement méconnaissable. Inutile de dire que j'ai passé un long moment à travailler mon reflet pour le rendre approprié.

Plus tard, je faisais une promenade lorsque je me suis arrêté net dans la rue. J'étais pétrifié. Juste devant moi, sous une lampe accrochée à un vieux mur, se tenait une silhouette de ma taille et de mes proportions. L'individu regardait de l'autre côté, mais très attentivement et avec une intensité rare, comme s'il attendait avec anxiété le moment précis où il allait tout d'un coup tourner la tête. Si cela se produisait, je savais ce que je verrais : mes yeux, mon nez, ma bouche et, sous ces traits, un être si étrange que je ne saurais le décrire. Je suis revenu sur mes pas et j'ai décidé de me mettre tout de suite au lit.

Impossible de dormir. Toute la nuit, une lueur verte a irradié du miroir, en signe de triomphe.

Ceux qui, par contre, ne sont pas parvenus à rattraper le train à temps sont retrouvés dans leur couchette en train de ronfler. Ils dormiront profondément pendant vingt-quatre heures, sans que rien puisse les réveiller. Les médecins croiront reconnaître la maladie du sommeil, qui toucha l'Europe en son entier dans les années 20. Ils se réveilleront pourtant en hurlant, à exactement 3 h 10 le matin suivant. Il en sera d'ailleurs ainsi tous les matins à 3 h 10, pendant les 1D10 nuits qui suivront, et ils perdront à chaque fois 1 point de SAN s'ils ne réussissent pas leur jet de Santé Mentale. A la suite de cela, tout redeviendra à peu près normal, mais après cet épisode, ils éprouveront une profonde aversion pour le chiffre 7 et se mettront à trembler dès qu'ils entendront un son de cloches. Ils regagneront 1D4 points de SAN après que leurs cauchemars se seront arrêtés.

Les investigateurs qui ont perdu leur tête à cause de la connaissance interdite se réveillent fous et se mettent à délirer. Leur crâne est encore en place, mais il semble bien que l'esprit qui l'habitait soit parti. Ces personnages sont définitivement fous et doivent être pris en main par le Gardien, qui les fera évader, interner ou encore attaquer leurs anciens compagnons, à son gré.

Si les aventuriers décident de ne pas descendre du train à Belgrade, ceux qui, ce matin-là, sont à la fois suffisamment réveillés et sains d'esprit pour aller prendre leur petit déjeuner au wagon-restaurant bénéficient d'une copieuse collation offerte par le Simplon-Orient-Express. Le personnel les sert avec moult fleurs, politesses et sincères excuses pour son erreur, à Zagreb. Les employés promettent que cela ne se reproduira pas. Et en effet, cela ne se reproduit plus.





XI. Beagrad i Oraszac

Une petite chaumière dans les bois

Où les investigateurs doivent localiser puis tenter de persuader une collectionneuse, fort âgée, de leur donner un bras ; pour les récompenser de leurs efforts, elle les invite à rester dîner.

par Marion Anderson et Phil Anderson

L'Orient-Express arrive en gare centrale de Belgrade à 9h. La gare est construite sur la rive ouest de la Save, juste avant l'endroit où la rivière se jette dans le Danube ; de l'autre côté se trouve un gigantesque marais.

Le matin est calme. Une foule de gens, vêtus de costumes trahissant des douzaines d'ethnies différentes se presse ici. Il flotte dans l'air une odeur de fumée de locomotive et de sueur.

Informations réservées au Gardien

Les aventuriers ont un contact, le Dr Milovan Todorovic, conservateur du Musée de Belgrade. Une fois qu'il a vérifié leurs pièces d'identité et commence à comprendre ce qu'ils veulent, il les adresse à son tour à quelqu'un d'autre, le père Filopovic, le prêtre du village d'Oraszac, situé à 80 km au sud de Belgrade. Celui-ci les dirige, ensuite, vers une collectionneuse d'antiquités qui vit seule au fond des bois.

Cette aventure n'est pas une simple promenade. L'ermite collectionneuse se nomme Baba Yaga, et c'est un personnage important de l'ancienne mythologie slave.

Elle contrôle, bien que de manière détournée et dans le plus grand secret, la vie de ce petit district apparemment chrétien. Une poignée d'adorateurs de Shub-Niggurath y traîne également, dont les ancêtres s'y sont installés avant la fondation de Byzance. Ils s'irritent du règne de Baba Yaga - elle et les Slaves sont, par comparaison, des nouveaux venus - et rêvent toujours de chasser la vieille sorcière du bois jadis consacré à la Chèvre Noire. Les Gardiens intéressés pourraient non seulement aggraver mais mettre en avant le conflit entre ces déités concurrentes. En fait, elles sont d'ailleurs également opposées aux chrétiens, mais le sujet n'est pas développé ici.

Informations destinées aux investigateurs

En quittant le train, les aventuriers se trouvent entourés de jeunes ambitieux qui arrachent leurs affaires des mains des porteurs officiels, les déposent sur divers chariots à bagages et entreprennent de les emmener dans différentes directions tout en parlant avec volubilité en des langues inintelligibles. Finalement, quelqu'un les appelle en anglais.

Un jeune homme, aux vêtements et à la coupe de cheveux très nets, pousse tout le monde afin de se frayer un chemin jusqu'aux arrivants. "Puis-je vous aider ?" leur demande-t-il en un anglais parfaitement clair et sans accent.



Petar Riticht

Leur sauveur se présente comme étant Petar Riticht. Il installe leurs affaires sur un seul chariot, renvoie les autres jeunes (en plusieurs langages) et conduit les investigateurs à l'Hôtel Excelsior. Là, ils constatent que nombre des passagers de l'Orient-Express y descendent, et Riticht leur assure que tous les personnages importants du train y sont.

En s'étonnant de la lourdeur de leurs sacs, Riticht apprend que les aventuriers transportent des morceaux de la statue. "Ce serait peut-être une bonne idée que d'aller au bazar si vous n'en trouvez pas d'autres," leur dit-il. "C'est un marché immense. Il y a des tas de boutiques qui vendent toutes sortes de trésors et, en particulier, des morceaux de statues. Il est impossible que vous n'y voyiez pas quelque chose qui vous intéresse. Si vous y découvrez ce que vous désirez, je pourrai vous l'obtenir au meilleur prix."

Riticht reste avec ses protégés jusqu'à ce qu'ils prennent une chambre, récupèrent leurs bagages et récompensent son aide comme il se doit, puis il disparaît dans la foule. S'ils le souhaitent, il leur rend service par la suite comme guide ou traducteur.

Il est presque midi, et le bruit des tables que l'on dresse pour le déjeuner parvient du restaurant de l'hôtel. Pour cinq dinars, on trouve dans les librairies un plan schématique de la ville et un petit guide touristique solidement relié, écrit dans un anglais très étrange. Les aventuriers peuvent prendre le temps de se sustenter, puis se mettre d'accord sur leurs projets de l'après-midi.

Ce qu'ils peuvent faire

Ils sont libres de suivre leur inspiration. S'ils demandent les services de Petar Riticht, celui-ci arrive au bout d'une demi-heure. Ses tarifs sont assez élevés, mais il est bien éduqué en comparaison de ses pairs et connaît parfaitement Belgrade.

Beograd (Belgrade)

Belgrade est à la fois la capitale de la Serbie et celle du royaume des Serbes, des Croates et des Slaves ; la dualité de cette définition en dit long sur la politique de la région dans les années 1920 et après. Belgrade est reconnue comme la ville la plus souvent détruite en Europe ; les Turcs l'appelaient autrefois *Darol-i-Jihad* - la patrie des guerres de religion.

Le palais royal, situé en plein centre-ville, est relativement neuf puisqu'il a été construit dans les vingt dernières années. Bien que, tout d'abord, la cité ait été une colonie celte, au troisième siècle av. J.-C., ses bâtiments sont en général plutôt récents ; le seul à dater d'avant 1830 est la forteresse de Kalmegdan, édifiée par les Serbes dans les années 1400. Tous les autres monuments ont été détruits dans les nombreuses guerres sanglantes qu'ont menées les Hongrois, les Turcs, les Bulgares, les Byzantins, les Autrichiens et les Serbes.

Belgrade se dresse sur la rive sud du Danube, au point où la Save le rejoint. Elle a une cathédrale, une université, un musée national et une bibliothèque. Depuis les dernières destructions de la Grande Guerre, elle a été largement reconstruite et modernisée.

Sa population moyenne est d'environ 150 000 personnes, la plupart étant serbes. Les Turcs sont regroupés dans un des quartiers chauds de la ville. La majorité serbe ne fait pas souvent allusion à cet endroit, le *Dorcol*, car elle est très soupçonneuse à l'égard des Turcs, pour ne pas dire ouvertement hostile. Le règne turc a pris fin en 1866, il y a seulement 57 ans, et beaucoup s'en souviennent encore.

Des lignes de chemin de fer récentes relient Belgrade à plusieurs petites villes de la région. Les routes à l'extérieur de la capitale ne sont guère praticables en voiture, quelle que soit la saison.

Le Musée de Belgrade, construit au début du 19ème siècle, est connu pour sa collection unique au monde d'objets en or de style Byzantin et pour une autre de statues de différentes époques.

Les voyageurs qui prennent l'Orient-Express ont de bonnes chances de descendre à l'Hôtel Excelsior, considéré comme l'un des meilleurs de la capitale. Le Metropol, qui a été construit en 1910, détruit en partie pendant la guerre et reconstruit depuis, est plus modeste bien que ce soit quand même un trois étoiles.

Des faits et des chiffres

La langue la plus parlée est le serbo-croate. Un aventurier qui a 10 % ou plus en compétence Russe a l'équivalent en Serbo-Croate.

L'unité monétaire est le dinar (100 paras = 1 dinar). 1 livre sterling équivaut à environ 25 dinars. Le royaume est cependant friand de devises et tout particulièrement de livres britanniques, si bien qu'une livre sterling s'échange généralement au niveau local contre des biens et services d'une valeur de 250 dinars. Il existe un marché noir de la monnaie, où on en proposera aux personnages à peu près cette valeur, mais en les défavorisant au maximum ; le cours officiel est celui pratiqué par les banques, les meilleurs hôtels, boutiques ou restaurants.

S'ils décident de visiter la ville sans guide, ils rencontrent périodiquement des hordes de garnements qui chapardent tout ce qu'ils peuvent, concentrant tout particulièrement leurs efforts sur un plan, très coloré. Ils n'ont pas honte de leur mendier argent, nourriture et faveurs.

L'hôtel n'est qu'à quelques pas du Musée de Belgrade, à quelques minutes supplémentaires du bazar. Dans la mesure où le Dr Todorovic n'est pas visible avant 15 h, il est probable que les investigateurs iront faire un tour dans le bazar.

Le bazar

Il se trouve dans le quartier turc, contre la muraille de la citadelle - et c'est une véritable ruche, bruyante, surpeuplée et bouillonnante d'activité. Les boutiques sont tenues, tantôt par des Turcs, tantôt par des Serbes, et les tensions entre les commerçants sont parfois si fortes qu'elles explosent en rixes localisées. Ces magasins proposent des articles très variés, allant de l'antiquité à la relique. Une diseuse de bonne aventure exerce également son métier dans cette partie de la ville. On note avec surprise que de vieux vêtements ou chaussures italiens, importés usés, sont à vendre.

Il y a des centaines d'étalages et des milliers de visiteurs - tout le monde pousse plus ou moins, crie, flatte, considère, soupèse ou se gratte avec un air absent. Les parfums, les herbes, les viandes, les épices, l'huile de moteur et le crottin de cheval produisent autant de senteurs qui saturent l'air déjà alourdi par les odeurs humaines.

Le bazar est si exotique que le Gardien peut le trouver idéal pour une aventure de son cru. Circulant librement entre les différents stands d'honnêtes marchands, on trouve des pick-pockets, des souteneurs, des prostituées, des touristes, des espions, des fanatiques, des paysans naïfs et autres personnages tout aussi utiles.

La diseuse de bonne aventure

C'est une petite vieille, fort sympathique, à l'air incontestablement mystérieux. Sa méthode de divination est étrange ; elle prend un œuf juste pondu par la poule noire qui la suit partout, lui fait faire trois rotations au-dessus de la tête du client dans le sens opposé au mouvement du soleil, perce un trou de chaque côté de l'œuf et souffle son contenu dans un petit plateau en bois. Puis elle observe avec une grande intensité les formes adoptées par le liquide répandu.


Vrocha, la diseuse de bonne aventure

Qu'elle opère sur l'un ou plusieurs des investigateurs, le fond de sa lecture est étonnamment précis. Gardien, utilisez vos connaissances relatives à cette campagne pour obtenir les meilleurs effets. Dites quelque chose à chacun des aventuriers sur son passé, puis faites une prédiction plus générale concernant leur futur, quelque chose d'assez évasif pour permettre diverses interprétations. En voici des exemples :

"Vous cherchez une chose qui n'était qu'une autrefois et est aujourd'hui morcelée."

"Vous faites un long voyage."

"Trois personnes se sont dressées contre vous."

"Méfiez-vous de celui que l'on ne voit pas."

"Un homme que vous prenez pour un ami est votre ennemi."

"Méfiez-vous de l'homme aux trois visages."

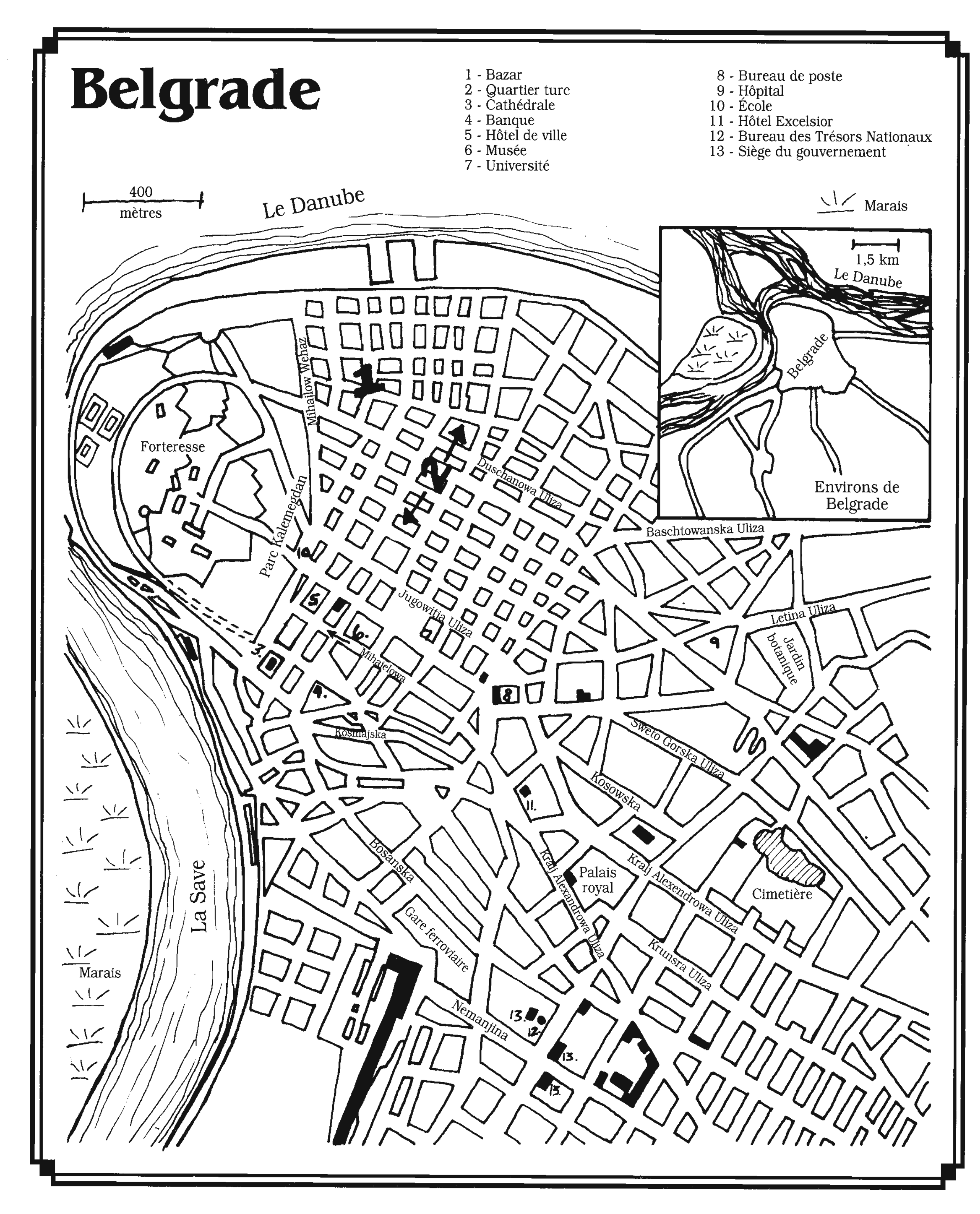
"Le fer est sans danger pour vous, mais il en crée de nouveaux."

"Les trois qui vous accueilleront sont aussi vieux que l'humanité."

Ainsi de suite. Tant que les personnages restent sous la tente de la vieille femme, la poule noire les observe avec circonspection mais également comme si elle attendait quelque chose.

Le bras

Au moment où les investigateurs commencent à se lasser du bazar et à harceler Riticht, qui leur a promis de les emmener voir des vendeurs de statues, ils arrivent au niveau de stands plus solides, avec des toits en bois et des marchandises plus lourdes et plus conséquentes, dont des morceaux de statues en tout genre. L'aventurier qui fait le jet de Trouver Objet Caché le plus bas repère un bras de la taille, de la couleur et de la forme adaptées au Simulacre. Tout ce dont ils peuvent cependant être sûrs, c'est qu'il semble convenir : il

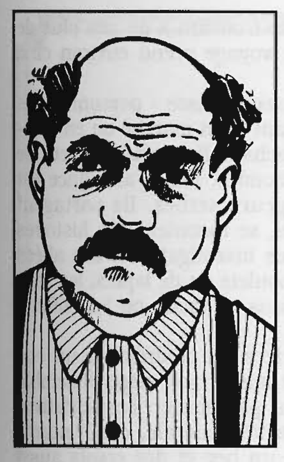


est impossible d'en dire plus, puisque le Simulacre change d'apparence à chaque fois qu'on tente de l'étudier.

S'ils demandent au marchand de leur montrer leur trouvaille pour qu'ils puissent l'examiner, deux moustachus solidement charpentés la leur arrachent des mains (jet sur la Table de Résistance : leur FOR de 17 contre celle de l'investigateur qui avait réussi son jet de Trouver Objet Caché). Puis, ils tentent de s'enfuir dans la foule.

Il s'ensuit une course-poursuite échevelée dans le bazar, dans le style des grands romans d'aventure des années 50. Le commerçant crie à ses amis d'aider les aventuriers à poursuivre les voleurs ; certains le font. Bientôt, une bande de 8-10 hommes se joint aux personnages. Les fuyards esquivent les obstacles et se faufilent entre les stands, poussant certains marchands dans l'allée pour gêner leurs poursuivants ; demandez à ceux-ci des jets de Trouver Objet Caché, Baratin, Lutte, DEX, FOR, Chance, autant que nécessaire.

Les fugitifs tournent le coin d'une ruelle, les investigateurs sur les talons, et soudain, c'est l'affrontement avec les deux voleurs de statue. Ils se tiennent à une dizaine de mètres, au milieu d'un cercle de badauds partagés entre l'amusement et


Le vendeur de statues

l'hostilité. L'un des deux hommes brandit le bras comme un gourdin et le fait tournoyer avec insolence. Il sourit aux aventuriers, fait quelques pas en avant et, au dernier moment, frappe violemment le vendeur de statues (Gourdin 35 %, dommages 1D6 +1D4).

A ce signal, d'autres hommes se rallient aux deux adversaires. Les deux groupes sont à peu près équivalents ; les partisans des voleurs sont turcs et ceux du commerçant serbes, ou le contraire, au choix du Gardien. Les investigateurs se retrouvent plongés dans une bagarre de plus en plus agitée. A leur grand désespoir, le bras reste toujours hors de portée, tantôt en l'air, tantôt par terre, passant de main en main sans qu'ils puissent l'atteindre.

Enfin, las et contusionnés, ils parviennent à s'extirper de la mêlée avec l'objet. Le vendeur, qui a également réussi à s'en sortir, a le nez sanglant mais semble fort satisfait. Il essaie d'escroquer ses clients (confrontez sa compétence de Marchandage à la leur sur la Table de Résistance), et leur vend le bras contre 100 à 1 000 dinars.

Petar Riticht les aide à marchander si le combat a été bref. S'il a pris de l'ampleur ou que la police est arrivée, il s'est enfui, abandonnant ses compagnons.

L'erreur

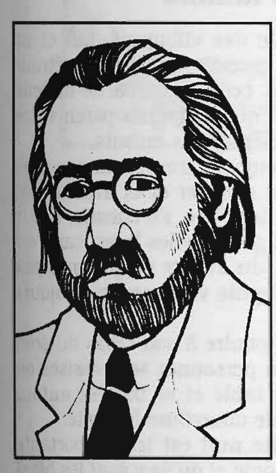
Alors qu'ils rentrent avec leur achat sous le bras, celui qui porte l'objet fait un écart pour éviter un enfant, et trébuche ; en tombant, il lâche le bras qui se brise. Comme la réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu ou de Connaissance permet de le savoir, cette fracture prouve qu'il ne s'agissait pas d'une partie du Simulacre de Sedefkar.

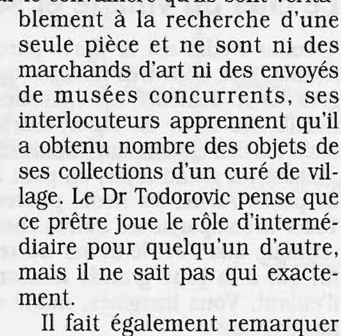
Muzej Beograd

Le Musée de Belgrade est un édifice de style néogothique qui abrite une collection très importante de sculptures et d'huiles et dont une des pièces, fort bien gardée, contient une série d'objets d'art en or de l'antiquité byzantine.

Le conservateur, le Dr Milovan Todorovic, est un expert en statuaire classique et byzantine. Son bureau est également un atelier où il essaie pour l'heure de reconstituer une grande Vénus à partir de minuscules fragments qui ont survécu au passage des vandales byzantins, turcs, mongoles ou hongrois (choisissez une ethnie).

Après avoir discuté un moment et avoir réussi un jet de Baratin ou de Persuasion pour le convaincre qu'ils sont véritablement à la recherche d'une seule pièce et ne sont ni des marchands d'art ni des envoyés de musées concurrents, ses interlocuteurs apprennent qu'il a obtenu nombre des objets de ses collections d'un curé de village. Le Dr Todorovic pense que ce prêtre joue le rôle d'intermédiaire pour quelqu'un d'autre, mais il ne sait pas qui exactement.

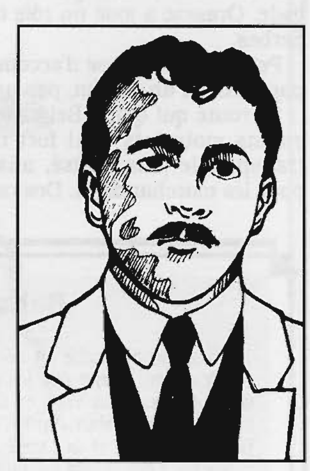

Le Dr Milovan Todorovic



Il fait également remarquer que suite au pillage de Belgrade pendant la guerre, il est à présent interdit de sortir quelque antiquité que ce soit du royaume sans permis d'exportation. Les responsables du musée, ainsi que certains autres intellectuels, peuvent obtenir ces autorisations du Bureau des Trésors Nationaux, lequel est situé dans un de ces labyrinthes administratifs que sont les bâtiments gouvernementaux, tout près de la gare. Tant qu'ils n'ont pas obtenu un permis et ne le lui ont pas montré, il ne révèle aux visiteurs ni le nom ni l'endroit où est situé le village.

Le Bureau des Trésors Nationaux

Trouver le bureau en question n'est pas une mince affaire, et les personnages perdent énormément de temps s'ils n'ont pas avec eux quelqu'un qui parle le serbo-croate ou le slovène. S'ils ne connaissent que l'allemand, l'albanais ou le russe, ils ont quand même besoin de réussir un jet de Chance pour y arriver rapidement. Ceux ne pratiquant que l'anglais (ou le français) passent environ une demi-journée à courir dans un sens puis dans l'autre, à voir répondre à leurs questions par des haussements d'épaules, des moqueries, l'indifférence ou d'interminables explications en des langages dont ils ne comprennent pas un traître mot, malgré les efforts de leurs vis-à-vis qui se forcent à parler fort et lentement. Lorsque, finalement, ils trouvent le bureau, il est bien sûr fermé à cause d'un déjeuner quelque peu tardif.


Vleja Radi

Le Bureau des Trésors Nationaux est une petite pièce située tout au bout d'un interminable couloir et d'un escalier étroit qui semble mener tout droit à la chaufferie. Ils n'y trouvent qu'un unique occupant, un jeune employé à qui une tache de naissance lie-de-vin couvre la moitié du visage, ce qui peut déconcerter les investigateurs, s'ils savent maintenant ce que sont les Frères de la Chair.

Vleja Radi, l'employé, est cependant un jeune homme assez agréable qui parle même un petit peu anglais. Il semble dire - les aventuriers ne peuvent en être totalement certains - que le permis ne s'obtient que d'une des deux façons suivantes :

- Tout d'abord, ils peuvent essayer de le convaincre de la sincérité et de la légitimité de leur requête, grâce à un jet réussi de Persuasion et à la présentation de leurs papiers. Par exemple, si l'un d'entre eux lui prouve qu'il est titulaire d'une chaire universitaire d'histoire, d'archéologie ou autre matière de ce genre et fournit en même temps les factures relatives aux objets qu'ils souhaitent sortir de Yougoslavie.

- S'ils essaient un jet de Baratin ou de Crédit, il considère cela comme une tentative de corruption et se met à parler, au choix du Gardien, de la misère qui règne dans son village natal, des malheureux orphelins de Belgrade, de sa mauvaise santé et de la préférence des organisations caritatives pour les livres sterling. Radi commencera par demander £15, une somme équivalente à son POU. Si ses visiteurs acceptent ce tarif, il contiendra difficilement sa joie. Des jets de Marchandage réussis lui feront baisser son prix, mais il ne descendra pas en dessous de £5 pour la courte lettre et le formulaire en blanc qu'il leur donnera, datés et tamponnés du sceau officiel.

S'ils se plaignent par la suite d'avoir dû payer un pot-de-vin, ils finissent par trouver une oreille attentive. Une enquête est ouverte. Naturellement, ils doivent rendre le document prouvant leurs dires et le bras, qui constitue la preuve physique. S'ils sont patients, l'employé sera finalement arrêté pour avoir participé à un trafic d'antiquités ; nous serons en novembre 1924.

Oraszac

A leur retour du musée avec les documents officiels, Todorovic donne avec joie aux personnages le nom du village qui les intéresse - il s'agit d'Oraszac - et leur indique comment s'y rendre. Il leur confie également une lettre d'introduction pour son contact là-bas, le père Filopovic, qui est le curé de la bourgade. Oraszac a joué un rôle très important dans l'histoire des Serbes.

Petar Riticht refuse d'accompagner les aventuriers à la campagne. C'est un citadin, pas un explorateur.

La route qui quitte Belgrade par le sud n'est pas sûre et les engins motorisés sont fort rares. Le train est le moyen de transport le plus utilisé, aussi bien pour les passagers que pour les marchandises. Des rails à écartement standard relient Belgrade à Mladenovac, une ville se trouvant à un peu plus de 60 km au sud de la capitale. Le voyage prend environ cinq heures.

Sur cette ligne, il n'y a qu'une seule classe - paysanne. Les wagons sont pleins de familles allant à un marché ou en revenant avec leurs produits et leurs achats. Il y a énormément de bruit et les compartiments sont bondés, mais l'ambiance est amicale parmi ces solides voyageurs serbes. Ils partagent joyeusement nourriture et boisson, se racontent des histoires et chantent des chansons avec les investigateurs. Les allées sont bloquées par les paniers de poulets ou de lapins, les sacs de légumes, les petits cochons tenus en laisse ou les enfants qui jouent.

A un moment, un des aventuriers est confronté à un coq noir récalcitrant qui refuse de lui laisser son siège. Il semble n'appartenir à personne et ne veut pas bouger. Les tentatives pour le déloger provoquent l'hilarité générale, car l'énorme oiseau défend son perchoir avec un bec et des ergots aussi durs que l'acier.

A Mladenovac, le changement n'est pas facile, et les personnages doivent faire très attention à rester tous ensemble et à ne rien perdre de leurs affaires. Là, ils prennent un train qui circule sur des rails plus étroits allant vers l'ouest et le sud. Pour atteindre Oraszac, ils voyagent une heure et demie sur cette ligne secondaire qui zigzague entre les collines et les bois jusqu'au village d'Arandjelovac. Avant ce terminus, le conducteur conseille aux investigateurs de descendre, soit en gare de Kopljare, soit à Vrbica. De là, ils devront parcourir à pied les trois derniers kilomètres les séparant d'Oraszac.

Ils découvrent vite qu'ils sont les seuls à se rendre à Oraszac. Les autres passagers débarqués en même temps qu'eux leur désignent la voie ferrée puis, traversent les champs dans des directions multiples mais pas dans celle d'Oraszac.

Si les aventuriers suivent le chemin indiqué, ils arrivent bientôt au sommet d'une colline puis, empruntent une route en mauvais état, qui sinue sur les pentes douces accueillant de petits champs blottis entre de vieux vergers. De temps en temps, ils voient de petites chaumières aux murs blanchis à la chaux, entourées d'arbres fruitiers. En approchant du village, ils découvrent de plus en plus de maisons avec leurs appentis. Oraszac n'est pas un hameau.

Baba Yaga

L'Europe est riche en déesses dont l'influence continue de s'exercer, même sur les populations incontestablement chrétiennes. Baba Yaga en fait partie, et on la connaît particulièrement bien dans l'ouest de l'Union Soviétique. Berchta, Hulda et la Dame Blanche de la tradition teutonique sont des déités similaires.

Comme elles, Baba Yaga a été la déesse des Slaves, mais ses grands pouvoirs ont décru quand les vagues de conquérants à la toute-puissance patriarcale sont arrivés et, avec leur ostentation caractéristique, ont entrepris de massacrer ou voler tout ce qu'ils trouvaient. Ses faibles pouvoirs ne se manifestent plus à présent que par des malveillances étranges et toutes personnelles - troupeau empoisonné, enfants volés, cannibalisme épisodique et ainsi de suite. Si elle n'est plus la gardienne respectée des eaux de la vie, certains essaient toujours de se la concilier, afin d'être à l'abri de ses colères.

Son intérêt pour les statues est tout récent. En déterrant le passé, la science ouvre inconsciemment la porte (au nom de la raison) aux ombres des religions passées. Lorsqu'elle envoie des morceaux de la statues à Belgrade pour qu'elles soient reconstruites, d'une certaine façon, Baba Yaga se reconstruit elle-même.

Oraszac

Cette bourgade porte le nom d'une ancienne châtaigneraie qui se trouvait, autrefois, à proximité de son actuel cimetière. C'est également là que débuta la rébellion des Serbes contre l'occupant ottoman au siècle dernier.

Oraszac compte environ 1 600 habitants, dont 800 vivent réellement dans le village. Les autres ont des fermes aux environs. Le bourg proprement dit compte à peu près 100 maisons, construites autour de l'église et de la mairie. La ville de marché d'Arandjelovac est à 6,2 km de là. Vu l'état des routes, les gens du coin considèrent que c'est un long voyage.

La campagne alentour est vallonnée et même parfois montagneuse, au nord et au sud-ouest. Le mont Kosmaj se dresse au nord, les deux pics jumeaux du mont Vencac au sud. Les pentes éternellement vêtues de vert du mont Bukulja s'étendent au sud-ouest du village et, plus au sud, le mont Rudnick frôle les 1 500 m d'altitude. C'est le plus haut sommet de la région.

Bien qu'Oraszac existe réellement et fasse bien partie de l'imaginaire collectif et nationaliste serbe, les buts que nous prêtons à ses habitants ne sont que pure imagination. En fait, les voyageurs qui visitent ce site historique sont accueillis avec gentillesse - ni Baba Yaga ni les adorateurs de la Chèvre Noire n'ont posé de problèmes depuis très longtemps.

Des habitants apparemment fort aimables

Les chiens se mettent à aboyer. Les enfants s'arrêtent de jouer et guettent les étrangers du coin des maisonnettes en bois. Les maîtresses de maison lancent des appels en serbo-croate. Les aventuriers comprennent-ils ? Si ce n'est pas le cas, il suffit qu'ils crient le nom de Filopovic pour qu'il arrive en courant ; sinon, un long moment s'écoule avant qu'un petit groupe d'hommes reviennent des champs. Parmi eux se trouve Todor Nedic.

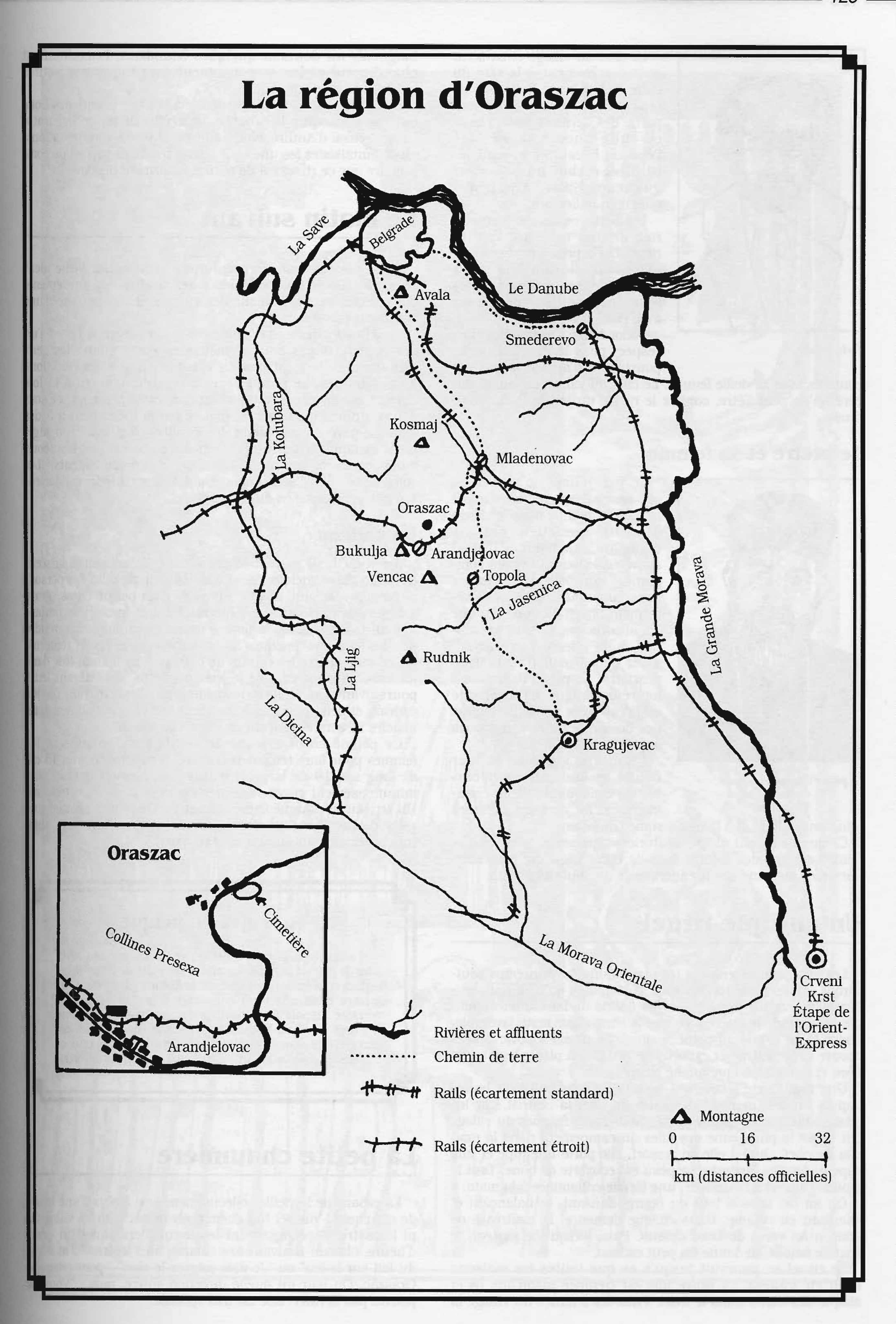
Le chef du village et sa famille

Todor Nedic est le porte-parole des villageois. Lui et sa femme, Ilija, sont très honorés de recevoir des visiteurs étrangers. Leur demeure est également celle d'une partie de leur famille : la sœur de Todor, Marja, quatre grands-parents, les deux fils des époux, leur femme et sept petits-enfants.

Dans un grand foyer, on peut toujours trouver un peu plus de place. Aussi, les Nedic peuvent coucher deux aventuriers. Todor accompagne les autres chez le prêtre. En chemin, il leur explique que c'est le devoir du religieux de les loger, car c'est lui qui a la plus grande maison du village et qu'il n'a pas d'enfant. Vous imaginez, marié depuis vingt ans et toujours pas d'enfant !

Todor les invite, en outre, à se joindre à son repas du soir, un plaisir agité puisque vingt-trois personnes sont assises ou plutôt compressées autour de la table et se battent autour d'énormes plats et de grands pots de nourriture fumante.

Après dîner, il leur dit que cette nuit est très importante pour le village, qu'il y a une cérémonie et qu'ils y sont les bienvenus. Cet antique rituel est décrit plus bas.



La région d'Oraszac
La Save
Belgrade
Le Danube
Avala
Smederevo
La Kolubara
Kosmaj
Mladenovac
Oraszac
Bukulja
Arandjelovac
Vencac
Topola
La Jasenica
La Grande Morava
Rudnik
La Ljig
La Dicina
Kragujevac
La Morava Orientale
Crveni
Krst
Étape de
l'Orient-
Express
Oraszac
Cimetière
Collines Presexa
Arandjelovac
Rivières et affluents
Chemin de terre
Rails (écartement standard)
Rails (écartement étroit)
Montagne
0
16
32
km (distances officielles)


Todor Nedic

Le chef du village et sa sœur sont secrètement à la tête du culte de la Chèvre Noire et adorent Shub-Niggurath. Ils font partie des derniers membres de ce culte ancestral, né là à l'époque byzantine et sont les héritiers déchus du bois sacré qu'occupe Baba Yaga depuis plus d'un millénaire.

Les Nedic ne disent, bien sûr, rien de tout cela aux aventuriers, à ceci près que si ces derniers font allusion à la vieille collectionneuse, leurs hôtes leur déconseillent de traiter avec elle.

Todor Nedic a énormément de respect pour le père Filopovic, pourtant il n'approuve pas ses contacts avec la vieille femme. Le chef du village est aussi sincère qu'on peut l'être, comme le révèle un jet de Psychologie réussi.

Le prêtre et sa femme


Le père Filopovic

Le père Filopovic a 49 ans, est sympathique et c'est aussi la seule personne dans le village à avoir quelques notions d'anglais ; sa femme, Ibrisa, arrive également à se faire comprendre tant bien que mal dans cette langue. Lui devient extrêmement hospitalier une fois que les aventuriers se sont présentés, mais elle reste réservée, assez peu démonstrative, voire acariâtre. Le père Filopovic est heureux de leur arranger une entrevue avec la vieille femme des bois, que lui et son épouse appellent *grand-mère*.

Le matin suivant, il leur donne les indications nécessaires, expliquant que sa chaumière est au nord-ouest, assez loin dans la forêt et à bonne distance du bourg.

Ce que ne savent ni les aventuriers ni le prêtre, c'est que sa femme est une des incarnations de Baba Yaga, qui peut ainsi surveiller ses ennemis, les adorateurs de Shub-Niggurath.

Un antique rituel

Les villageois savent que les plantations du printemps souffriront si elles n'ont pas de pluie. Aussi, bien qu'il ait plu régulièrement jusqu'à présent, ont-ils décidé de faire une cérémonie spéciale de manière à ce que le temps leur reste favorable. Todor Nedic a mis au point le rituel. Le père Filopovic désapprouve cette activité et exhorte ses ouailles à placer leur foi en Dieu et non en quelque mythe païen.

Une famille de gitans est installée à proximité du bourg depuis un bon moment. L'épouse du chef la nourrit, car les gitans amènent la chance. Cette nuit-là, les femmes du village ont invité la plus jeune des filles du campement dans la maison du chef. Quand elle en ressort, elle porte une jupe et une cape de feuilles épaisses, sa peau est couverte de boue. Tout le monde l'attend à l'extérieur, une torche enflammée à la main.

On lui fait faire le tour du bourg, dansant, se balançant et chantant en rythme. Dans chaque demeure, la maîtresse de maison lui verse de l'eau dessus. Puis, lorsqu'elle s'en va, le chef de famille lui donne un petit cadeau.

Le rituel se poursuit jusqu'à ce que toutes les maisons aient été visitées. La brave fille est trempée jusqu'aux os et claque des dents dans le froid. Puis, les femmes du village la baignent, lui donnent quelques friandises, l'emmitouflent chaudement et la raccompagnent avec toutes ses petites babioles jusque chez elle.

Il s'agit là d'une cérémonie dédiée à la Chèvre Noire des Bois, qui vise à invoquer la prodigieuse fertilité de Shub-Niggurath. Un jet réussi d'Anthropologie suggère diverses interprétations, aussi fantaisistes les unes que les autres, mais permet de comprendre que ce rituel est de nature totalement bénigne.

Le matin suivant

Il est possible que les aventuriers invités chez Nedic aient réussi à ignorer les ronflements des adultes, les grattements des chiens, les reniflements des enfants et aient profité d'une bonne nuit de sommeil.

Chez les Filopovic, la femme du prêtre amène à l'écart l'un des investigateurs pour le mettre en garde contre les gens d'Oraszac - elle n'est pas du village et trouve les traditions locales impies. Le père Filopovic regarde d'un œil à la fois curieux et amusé ces antiques usages, car il pense que ce sont des coutumes inoffensives, mais dans la mesure où il a des liens de parenté avec deux des familles d'Oraszac, son jugement manque forcément d'objectivité. Elle-même est beaucoup moins tolérante que lui à l'égard de tels comportements. "Les voies de ce village sont impénétrables," conclut-elle mystérieusement, refusant d'en dire d'avantage.

Un cadeau

Avant qu'ils ne partent voir la vieille collectionneuse, la sœur de Nedic glisse quelque chose dans la main de celui des personnages qui a le plus de POU. Il s'agit d'un peigne en os, gravé simplement et élégamment, qui semble très ancien. Ne parlant pas un mot d'anglais, la femme essaie de lui faire comprendre par des signes et quelques mots simples que cet objet renferme un charme contre les esprits de la forêt. S'ils doivent fuir dans les bois, ils n'auront qu'à le jeter par terre, juste devant leurs poursuivants, et la forêt les protégera. C'est, ma foi, un joli cadeau, et peu importe que les aventuriers croient ou non cette histoire ; il serait malséant de refuser le présent.

Ce peigne en os ornementé est de ceux qu'utilisent les femmes pour faire tenir leur coiffure. Il mesure environ 15 cm de long sur 10 de large, a quatre très longues dents et est minutieusement gravé de petites fleurs et de lierre entrelacés. Un jet réussi d'Archéologie permet de l'identifier comme une pièce de l'art byzantin, gravée par un artisan slave - un objet trop précieux pour être un cadeau banal.

Au sujet du peigne

Il s'agit bien là d'un talisman enchanté par Ilija Nedic, pour le cas où l'un des membres du culte de Shub-Niggurath devrait entrer dans le bois de Baba Yaga. Si on le jette à terre dans une forêt consacrée à la Chèvre Noire, il entraîne l'apparition immédiate d'un ou plusieurs Sombres Rejetons de Shub-Niggurath : 1D10 de ces créatures sortent de terre pour se mettre à la poursuite de tous ceux qui n'adorent pas leur maîtresse de l'ombre, pour les dévorer.

La petite chaumière

La cabane de la vieille collectionneuse est à plus d'une heure de marche du village. Nul chemin n'y mène, et ni les villageois ni le prêtre n'accompagnent les aventuriers plus d'un quart d'heure, chacun trouvant une excuse, bien légère - "J'ai laissé du lait sur le feu" ou "Je dois soigner le chat" - pour rentrer à Oraszac. On leur dit quelle direction suivre, puis : "Vous ne pouvez pas la rater. Elle est très spéciale."



La petite chaumière

Nos héros traversent des champs en friches et des bois peu denses mais, plus ils avancent, plus les arbres se rapprochent les uns des autres, couvrant le sol d'un tapis de feuilles mortes et d'aiguilles de pin qui dissimule la terre meuble de la forêt. Une fois dans le bois, ils doivent monter une longue pente régulière et douce. Les arbres et la mousse avalent tous les bruits, exceptés ceux de leurs pas et leurs murmures occasionnels.

Les arbres sont de plus en plus grands et de plus en plus vieux. L'odeur d'humus se fait très forte avec des relents de végétation en train de pourrir. Plus les branches s'entrelacent, s'entrecroisent, plus le sol qu'elles abritent est humide. Les champignons, vénéneux ou non, les moisissures et la pourriture couvrent à présent la moindre surface. La marche est ralentie et devient pénible.

Après une longue randonnée dans le froid et humidité, les aventuriers atteignent une petite clairière où ils aperçoivent une maisonnette couverte de chaume. La chaumière est construite en un bois de couleur crème, entourée d'une pelouse très bien entretenue, tout juste coupée, et d'une barrière de piquets qui a dû être blanche. La voix d'une jeune femme qui chante doucement s'en élève.

La porte est fermée, les volets également. S'ils déclarent vouloir être prudents ou s'ils tentent un jet de Trouver Objet Caché, les arrivants sentent que cette maison a quelque chose d'étrange. Ils devinent des mouvements, du coin de l'œil, mais quand ils tournent la tête, rien n'est changé.

Kcerca



Kcerca

Lorsque les investigateurs frappent à la porte, une voix les invite à entrer. De l'autre côté du battant, une odeur entêtante de pain frais flotte dans l'air.

A l'intérieur de l'unique et vaste pièce, un feu brûle dans l'âtre et du pain, juste sorti du four, dégage une vapeur chaude. Le pain est posé sur la table, à proximité de la porte ouverte du four en train de refroidir. Les murs sont couverts d'étagères chargées, du sol au plafond, de fragments de statues. Près du foyer, une jeune femme séduisante est assise devant un cadre à tapisserie, faisant rapidement aller et venir son aiguille en chantant au rythme de ses points.

Elle sourit et souhaite la bienvenue aux visiteurs en serbe. Les aventuriers comprennent, finalement, que ce n'est pas elle qu'ils sont venus voir mais sa grand-mère, qui sera de retour plus tard dans la journée.

Elle leur dit s'appeler Kcerca et leur prépare du thé. Elle leur offre également des tranches de pain abondamment tartinées de confiture de baies. Kcerca est le plus jeune des trois aspects de Baba Yaga. Elle ne quittera pas la chaumière car elle contrôle ses actions.

Des objets intéressants

Toutes sortes de morceaux de pierre travaillée sont rangés sur les profondes étagères. Si les aventuriers cherchent du regard celui qui les intéresse, ils voient des douzaines de bras qui pourraient convenir, dont aucun n'est accessible, excepté si l'on enlève plusieurs autres fractions de statues. Un jet de DEX est nécessaire, un échec signifiant que le maladroit fait tomber toute une étagère. Kcerca s'excuse de ne pas savoir à quelle heure sa grand-mère va rentrer et les aide à remettre en place l'étagère et son contenu.

Si l'un des personnages va examiner sa tapisserie (peut-être pendant qu'elle ramasse les fragments de statues), il découvre qu'elle représente un village paysan très réaliste. Un jet réussi de Connaissance lui permet de remarquer qu'il s'agit d'Oraszac ; un autre, divisé par deux, de Trouver Objet Caché, que ce sont bien ses habitants qu'on y voit, dessinés avec une précision incroyable jusque dans les moindres détails, puisqu'ils portent les mêmes vêtements que leurs modèles (perte de 0/1 point de SAN en découvrant cela).

Baba Yaga est de retour

Alors que les investigateurs observent avec étonnement la tapisserie ou félicitent Kcerca pour ses dons artistiques, ils entendent un bruit qui ressemble à un claquement de draps dans la brise à l'extérieur, puis des pas dans l'allée. Un courant d'air passe soudain dans la pièce comme une vieille femme vigoureuse y fait son entrée.

Elle porte une jupe brodée traditionnelle et une cape propre et nette. Elle boite. Sa peau, brûlée par le soleil, est marquée de profondes rides. De gros grains de beauté parsèment son visage. En souriant pour souhaiter la bienvenue aux personnages, elle laisse voir les quelques malheureuses dents qui lui restent et qui ont pris une couleur marron foncé.

Kcerca la serre dans ses bras et l'amène se réchauffer près du feu, en parlant avec agitation en un langage qui n'est ni du serbe ni du serbo-croate. S'ils comprennent un peu de l'une ou l'autre de ces deux langues, un jet réussi de Linguistique révèle à leurs hôtes que les mots qu'elles emploient appartiennent à un dialecte remontant à la nuit des temps, mais dont ils ne comprennent pas le sens. Pendant cette discussion, les deux femmes se tournent de temps à autre vers eux et échangent des sourires.

Tout en s'installant sur sa chaise près du feu, la grand-mère demande aux aventuriers, en un anglais hésitant mais intelligible, pourquoi ils sont venus et ce qu'ils désirent. Elle sait qu'ils doivent chercher quelque chose d'extraordinaire, car elle n'a que très peu de visiteurs ces temps-ci. Et ceux qui prennent la peine de faire le voyage jusque chez elle ont généralement de bonnes raisons pour cela.

"Mais vous resterez bien pour le souper ? Vous aurez encore tout le temps de rentrer à Oraszac avant que la nuit ne tombe."

Pendant que la grand-mère parle, Kcerca met des bûches dans le four, graisse un grand plat à rôti et se met à peler carottes, pommes de terre et oignons qu'elle dispose ensuite avec soin sur le pourtour du récipient.

A la recherche du Bras

Les investigateurs, eux, décrivent le bras, et les yeux de la vieille femme commencent à fureter un peu partout dans la pièce, parmi les centaines de fragments de statues. Elle fronce les sourcils. Peut-être est-ce sur cette étagère ? Ou bien celle-ci ? Elle en a tant. Pourraient-ils l'aider en fouillant ?

Elle dirige les recherches. Il est possible qu'il soit sur cette étagère, à moins qu'il ne soit sous cette table ou encore roulé dans ce chiffon ? Les aventuriers découvrent des douzaines de bras, mais aucun ne semble être celui qu'ils cherchent. Kcerca enfourne le plat et ajoute du petit bois et de l'amadou dans le four.

La grand-mère pose des questions aux aventuriers pendant qu'ils cherchent. "Cet objet a-t-il quoi que ce soit d'inhabituel - couleur, âge, taille ?" Une fois de plus, elle semble perplexe, puis son regard se fixe sur la plus haute des étagères, tout en haut, juste sous le plafond de la chaumière.

"Le voilà ! Il est là !" Un bras qui pourrait être le bon est calé entre les chevrons et le chaume, juste à l'angle d'une étagère. Pour l'atteindre, l'un des investigateurs doit grimper sur une chaise, puis sur un petit meuble et, enfin, sur un bureau, un peu plus haut.

Qui vient dîner ?

Le Bras Droit est solidement accroché dans la toiture. Pendant que l'acrobate du groupe essaie de le dégager, Kcerca ouvre le four pour en vérifier la température et murmure à celui qui est monté chercher le bras de faire attention à ne pas tomber.

Sa grand-mère se met à se balancer dans son fauteuil, les yeux fixés sur lui, et commence à fredonner doucement une chansonnette. Puis, divers événements se produisent simultanément :

- Celui qui a attrapé le Bras Droit le sent venir : il s'agit bien là du Bras Droit du Simulacre de Sedefkar. Mais alors que l'objet de sa convoitise se libère enfin, les doigts d'un bras en marbre et les orteils d'une jambe, posés juste à côté, se courbent pour s'accrocher au bras de l'investigateur qui tient celui du Simulacre.

- Les aventuriers qui regardent le plafond remarquent que celui-ci n'est pas en chaume mais en cheveux de centaines de crânes qui les observent depuis leurs étagères. Il leur semble les entendre rire.

- La grand-mère se dresse soudain de toute sa hauteur, bien plus de 2 m, et attrape la pelle à pain posée près du four. Ses dents paraissent brusquement très longues, brillantes et incroyablement pointues lorsqu'elle se met à rire en passant le plat de la pelle sous les pieds du personnage debout sur le bureau et le fait pivoter en direction du four.

- Le four ouvre grand la bouche, prend vie et avance en se dandinant en direction de l'investigateur paralysé sur sa pelle ; son entrée est si large à présent qu'elle occupe la moitié de la chaumière. La grand-mère lance sa proie juste au milieu du plat à four, directement dans la gueule infernale.

- Kcerca, munie d'un grand couteau de cuisine, un sourire figé sur les lèvres, marche vers un deuxième aventurier.

Cette scène diabolique coûte 1/1D6 points de SAN à chacun des personnages - 2/1D6 +1 points à celui sur la pelle.

Rester libres

Les investigateurs sont au menu des deux puissantes créatures surnaturelles. Leur seul espoir est de s'enfuir. Mais pour cela, ils ont besoin de réussir un certain nombre de jets de dés. C'est au Gardien de décider s'il demande l'ensemble de ces jets à tous autant qu'ils sont, ou si un ou deux par personne suffissent. Les chances qu'un aventurier réussisse tous les tirages détaillés ci-dessous sont très faibles.

- Un jet sous POU x 4 pour celui qui est sur la pelle. Un succès signifie qu'il comprend tout de suite ce qui est en train de se passer et qu'il essaie d'éviter le four, où il perdrait 1D6 Points de Vie par round à cause des brûlures. Un échec, que le courageux aventurier a quand même le temps de repasser le Bras Droit à un autre membre de l'équipe.

- Un jet sous DEX x 3 pour celui qui est menacé par Kcerca, afin d'éviter la lame (1D4 +2 points de dommages en cas d'échec).

- Un jet d'Esquiver. Toutes les étagères se sont transformées en squelettes de mains entrelacés, qui se détachent et essaient d'agripper les cheveux, les vêtements, les membres, etc. des investigateurs. Selon le résultat, soit ceux-ci échappent aux étagères et aux pièces de statues qui tombent, soit ils perdent 1D3 Points de Vie.

- Un jet de Chance pour ne pas tomber lorsque la chaumière se met soudain à s'élever, se dressant en fait sur ses gigantesques et noueuses pattes de poulet, puis entame une course effrénée vers les profondeurs de la forêt.

- Un jet de Connaissance afin de trouver la porte parmi les os gesticulants des murs mobiles.

- Un jet d'Idée pour celui qui a la charge du Bras Droit afin de penser à s'y cramponner. Mais si personne ne l'a, où est-il ?

- Un jet de Sauter afin d'éviter des dommages lors du saut dans la forêt, en contrebas (perte de 1D4 Points de Vie si le jet échoue).

Dans la mesure où les aventuriers ont maintenant en leur possession le Bras Droit, leur jets de Connaissance, d'Idée et de Chance sont pénalisés de 25 %.

La fuite

Lorsqu'ils tombent de la chaumière, les personnages voient clairement que les piquets de la barrière sont les os des bras et des jambes de victimes passées, couronnés de crânes. Ils partent en courant, mais dans la mesure où il fait encore suffisamment jour, ils ont le temps de voir ces morceaux de squelettes s'assembler de manières diverses pour les poursuivre et les attaquer en les bombardant avec d'autres os : 20 % de chances de toucher et d'infliger 1D3 points de dommages.

En outre, les investigateurs entendent le craquement des branches cassées et sentent le sol trembler sous la course de la maison, qui les pourchasse aussi vite qu'elle le peut, zigzaguant entre les arbres. La cabane de Baba Yaga peut écraser ses proies avec 30 % de chances de succès, leur causant 1D20 points de dommages. Un jet réussi d'Esquiver, Sauter ou DEX permet d'éviter ce triste sort. La perte de Santé Mentale qu'entraînent les attaques de la maison est de 0/1D6-1 points.

Un son plus puissant encore, celui d'anciens chants ponctués par le bruit sourd de la pierre contre le métal parvient bientôt aux fuyards, des cimes des arbres qui sont juste devant eux. Baba Yaga s'est installée dans son mortier volant, qu'elle conduit avec son pilon en pierre. Si elle peut s'approcher suffisamment de l'un ou l'autre des aventuriers, elle fait tournoyer le pilon comme une matraque (85 % de chances de toucher, 2D6 points de dommages), mais ils peuvent se réfugier sous des arbres ou des rochers. La perte de Santé Mentale due à la vision de la poursuite aérienne de Baba Yaga est de 0/1 point.

Utiliser le peigne

Il serait temps de penser à utiliser le peigne. Si on le jette par terre, il s'enfonce dans l'humus et 1D10 Sombres Rejetons émergent à l'endroit même où il est tombé. Leur proie est Baba Yaga, qui disparaît aussitôt après leur première attaque.

Celui qui a envoyé le peigne perd automatiquement 1D4 points de SAN, ses compagnons 1D3 pour avoir assisté à l'apparition des Sombres Rejetons de Shub-Niggurath - cette perte est amoindrie à cause de l'obscurité et du fait que les Rejetons sont tout d'abord du côté des aventuriers, puisqu'ils affrontent la même personne qu'eux.

Si un investigateur s'arrête, il voit clairement des arbres dotés d'énormes gueules, de dents et de tentacules ondulants et menaçants. Il lui en coûte 1D3/1D20 points de SAN. Les Rejetons qui ont renoncé à dévorer Baba Yaga reportent vite leur attention sur un tel curieux. Un jet réussi de Chance lui permet d'échapper à la première attaque, mais s'il lambine, il est perdu. Toutefois, les monstres ne poursuivent pas les fuyards au-delà de l'orée de la forêt.

Un voyage inattendu

Il est probable que la plupart des aventuriers sont parvenus à sortir du bois. Ils ne savent plus où Oraszac se trouve - si ce n'est quelque part dans la vallée. Il y a d'autres villages dans la région, bien sûr, et après quelque deux heures passées à avancer au hasard dans la nuit voilée de nuages, ils finissent par en trouver un, ou du moins tombent sur une route qui doit bien conduire quelque part.

En demandant leur chemin, les investigateurs boueux, boitant de fatigue, vont certainement réveiller des villageois soupçonneux ; comme ils ne parlent sans doute ni le serbo-croate ni le russe le plus élémentaire, ils peuvent avoir des problèmes. Des jets réussis de Linguistique et de Chance leur permettent cependant de se faire plus ou moins comprendre de quelqu'un sachant où se trouve la gendarmerie la plus proche.

Leur prochain but est probablement de récupérer leurs bagages et le reste du Simulacre, qu'ils n'ont pas dû emmener

avec eux chez Baba Yaga. Quand ils arrivent à Oraszac, tout est silencieux : les bonnes gens se méfient de ceux qui savent invoquer les Chevreaux de la Chèvre Noire. Pourtant, rien ne semble changé. Mais, à l'église, le père Filopovic, consterné, se désole devant le corps desséché de sa femme (perte de Santé Mentale pour cette vision : 0/1D4 points).

Comme les aventuriers n'ont rien d'autre à faire à Oraszac, ils retournent à Arandjelovac attendre le train qui rejoint Mladenovac ou Topola, après quoi ils reprennent le chemin de Belgrade ou de Crveni Krst.

En fonction de l'heure à laquelle ils arrivent, de leur ingéniosité et au gré du Gardien, ils peuvent acheter, emprunter ou voler un camion, une charrette avec cheval ou tout autre moyen de transport.

Crveni Krst est une ville de taille moyenne, située à environ 160 km au sud-est de Belgrade. C'est ici que les lignes du Simplon-Orient-Express se ramifient, l'une partant vers le sud et Athènes, l'autre vers l'est et Sofia. Là, il est possible que les personnages attendent un jour ou plus l'arrivée du prochain Orient-Express, mais pendant ce temps, ils peuvent, par exemple, voir un médecin pour faire soigner leurs blessures, réserver leurs couchettes dans le train, récupérer de la fatigue accumulée et essayer de planifier ce qu'ils vont faire ensuite.

L'attaque

Quel que soit le chemin choisi, le trajet qui les mène à l'Orient-Express prend du temps. Les routes sont mauvaises, ils manquent de visibilité, etc. S'ils voyagent de nuit, il leur faut au moins dix heures, même s'ils ont un véhicule motorisé, et tous sont épuisés à l'arrivée.

Baba Yaga, bien que grandement affaiblie par sa rencontre avec les Sombres Rejetons de Shub-Niggurath, les a suivis. Afin de survivre, elle a dû retirer la vie à ses deux aspects les plus jeunes - c'est pourquoi la femme du prêtre s'est littéralement consumée devant les yeux horrifiés de son mari. Baba Yaga est trop faible pour attaquer personnellement les aventuriers, mais son influence maléfique leur porte la poisse tant qu'ils restent dans la région. Le Gardien est invité à recourir à ce qui suit, s'il le souhaite.

Les emblèmes de Baba Yaga

Comme les investigateurs traversent un hameau (un parmi d'autres), le trouble s'y installe. Un villageois sort pour voir ce qui se passe, et une petite fille débouche au coin d'une des maisons en criant "Aaahh ! Aaahh ! Tata ! Peeleh ! Peeleh !" - *Papa ! Les poulets ! Les poulets !*

Une seconde plus tard, des poulets noirs se précipitent à sa suite, puis leurs yeux rouges de rage et de haine se tournent vers les aventuriers. Il y en a des centaines, aux becs et aux ergots vifs et pointus.

Une fois plumés et éviscérés, les poulets ont l'air inoffensif, à l'étal du boucher. Mais de tels volatiles, élevés en liberté et qui attaquent, sont suffisamment dangereux pour décourager n'importe qui ; un unique spécimen pourrait même être une menace sérieuse pour un enfant ou un infirme. Chaque investigateur est agressé par dix oiseaux enragés.

Ces poulets ont des ailes qui, une fois déployées, leur permettent de planer jusqu'aux branches les plus basses des arbres - ces vols planés sont également l'occasion de becqueter et de griffer tête, visage, mains, etc., tous les endroits vulnérables chez un humain. Ils sont énormes (entre 5 et 10 livres) et d'un plumage noir d'obsidienne. Les caractéristiques de ce vol de poulets figurent page 132.

Les villageois courent se mettre à l'abri chez eux ; s'ils considèrent les aventuriers comme des amis, ils leur proposent de les suivre. Les volatiles se mettent alors à se jeter contre les fenêtres, passent par les cheminées ou rentrent par les avant-toits jusqu'à ce que les familles décident de s'organiser.

On parvient à chasser les intrus des chaumières avec des bâtons, des balais et des fusils. Les paysans ne réalisent qu'au moment de nettoyer le champ de bataille qu'ils viennent de massacrer leurs propres volailles, qu'ils pensaient enfermées dans les poulaillers pour la nuit. On trouve des bêtes mortes un peu partout, leurs pauvres corps blanc et brun déchiquetés, éparpillés dans l'herbe, écrasés contre les carreaux des fenêtres. Quelques instants plus tôt, tous ces oiseaux étaient noirs : perte de 0/1 point de SAN.

Les villageois sont tout d'abord consternés, puis s'énervent. : les aventuriers ont amené le malheur sur la région en mettant Baba Yaga en colère. "Tous nos poulets sont morts ! Il va falloir payer !" S'ils veulent les aider, les investigateurs peuvent toujours leur donner quelques livres sterling.

Un ennui minime

L'un de nos héros se met à se gratter. Un examen révèle la présence d'une énorme et affreuse plaque d'urticaire ressemblant à un ulcère ; elle s'avère très gênante et même assez douloureuse. Il suffit de l'observer un instant pour la voir s'étendre (1/1D3 points de SAN). Avant longtemps, tous les personnages se retrouvent couverts de plaies ouvertes qui leur infligent 1D3 points de dommages. Après deux heures, elles se referment et disparaissent. Dès le lendemain matin, il n'y paraît plus.

Les espions

Jusqu'à ce qu'ils montent dans le train, les aventuriers remarquent (avec ou sans jet de Trouver Objet Caché) des silhouettes mal définies, tapies dans l'ombre des portes cochères, les bouquets d'arbres, etc. Elles sont toujours d'apparence féminine et s'évanouissent avant qu'on puisse les distinguer clairement.

En route vers Sofia

Que ce soit à Belgrade ou bien à Crveni Krst, les investigateurs sains et saufs embarquent à bord de l'Orient-Express pour poursuivre leur périple vers Sofia. Mais sont-ils vraiment tirés d'affaire ? Le train se met en route vers la frontière bulgare au moment où le soleil se couche.

Dans l'obscurité, une forme à peine visible, une silhouette gigantesque qui ressemble à un oiseau - ou plutôt à une maison sur pattes - rattrape le convoi en sautillant sur ses pattes de poulet ridées, traversant champs et collines, tantôt visible, tantôt invisible. C'est bien la cabane de Baba Yaga, la maison faite des os des petits enfants qu'elle a tués, qui suit les aventuriers sur l'ordre de sa maîtresse. S'ils essaient de la montrer à quelque inconnu de rencontre, celui-ci ne la voit pas.

Lorsque la lune finit par apparaître entre les nuages, ils distinguent l'horrible silhouette qui passe et repasse devant l'astre de la nuit et qui semble bien, elle aussi, poursuivre le train. Parfois, elle surgit derrière leur vitre, parfois ils l'aperçoivent au loin, telle une souillure au milieu des étoiles. Il s'agit de Baba Yaga, lancée sur la trace de ceux qui l'ont défiée. Elle court sur les vents à bord de son immense mortier volant en bronze, qu'elle propulse à l'aide de son tout aussi impressionnant pilon de pierre. Le crissement que produisent mortier et pilon en se touchant est audible malgré le vacarme du convoi.

Ceux qui ont perdu plus de 6 points de SAN dans la petite chaumière des bois en perdent encore 0/1D3, à cause de la réapparition de leur ennemie.

Étrangement, la déesse n'attaque pas. Un jet réussi d'Occultisme ou d'INT suggère aux personnages l'idée qu'elle ne peut les atteindre tant qu'ils sont protégés par le ruban d'acier sur lequel le train circule. A bord de l'Orient-Express, ils sont donc en sécurité.

Ce n'est que quelques heures plus tard, à l'heure où le convoi arrive au dernier arrêt avant la frontière, qu'ils réalisent que Baba Yaga et sa maison ensorcelée sont parties. En traversant la frontière, ils remarquent une chaumière au bord d'un ruisseau, tout près d'un bois. Le train siffle et s'éloigne de la maison qui leur paraît soudain aussi pâle que des ossements - comme si Baba Yaga avait décidé d'attendre ici qu'ils reviennent. Mais que sont une vieille sorcière et une maison en ossements, même magiques, face aux terrifiants dangers qui les attendent dans ce qui suit. *Dovidjenja !*

Conclusion

Tous les investigateurs regagnent 1D4 points de SAN pour avoir retrouvé le Bras Droit du Simulacre de Sedefkar. Dans la mesure où Baba Yaga est toujours en vie, ils n'améliorent pas leur Santé Mentale pour lui avoir échappé.

S'ils ont maintenant cinq segments du Simulacre de Sedefkar, leurs chances de réussir leurs jets d'Idée, de Chance et de Connaissance sont grevées de 25 %.

Caractéristiques

PETAR RITICHT, 20 ans, guide débrouillard

FOR 13	CON 11	TAI 10	INT 16	POU 16
DEX 13	APP 13	ÉDU 4	SAN 80	PdV 11

Bonus aux dommages : +0

Armes : Coup de Poing 55 %, dommages 1D3
Petit Couteau 40 %, dommages 1D4

Compétences : Albanais 15 %, Allemand 35 %, Anglais 30 %, Baratin 55 %, Écouter 45 %, Esquiver 36 %, Grimper 50 %, Hongrois 40 %, Italien 35 %, Linguistique 10 %, Marchandage 60 %, Persuasion 20 %, Psychologie 35 %, Se Cacher 25 %, Serbo-Croate 75 %, Slovène 65 %, Turc 40 %.

VENDEUR DE STATUES, 47 ans, sait ce qu'il veut

FOR 12	CON 13	TAI 15	INT 14	POU 11
DEX 11	APP 10	ÉDU 12	SAN 55	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 50 %, dommages 1D3 +1D4

Compétences : Anglais 5 %, Baratin 66 %, Marchandage 93 %, Serbo-Croate 70 %, Slovène 69 %.

DEUX VOLEURS DE STATUE

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Pied 40 %, dommages 1D6 +1D4
Coup de Poing 70 %, dommages 1D3 +1D4
Gourdin 35 % (parade 25 %), dommages 1D6 +1D4

Compétences : Esquiver 40 %.

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*
Le grand	17	16	15	11	13	16
Le petit	16	17	13	10	12	15

SIX BAGARREURS TURCS

Bonus aux dommages : +0

Armes : Coup de Pied 25 %, dommages 1D6
Coup de Poing 50 %, dommages 1D3
Couteau 25 %, dommages 1D4
Lutte 25 %, dommages spéciaux

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*
N° 1	11	13	13	12	10	13
N° 2	12	14	12	11	14	13
N° 3	14	12	10	9	11	11
N° 4	12	11	12	11	8	12
N° 5	10	10	14	16	11	12
N° 6	11	11	11	10	13	11

SIX BAGARREURS SERBES

Bonus aux dommages : +0

Armes : Coup de Pied 25 %, dommages 1D6
Coup de Poing 50 %, dommages 1D3
Lancer des Pierres 25 %, dommages 1D4
Lutte 25 %, dommages spéciaux

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*
N° 1	11	16	12	15	9	14
N° 2	13	9	11	10	17	10
N° 3	12	12	12	13	11	12
N° 4	15	7	8	17	13	8
N° 5	11	12	13	12	10	13
N° 6	10	12	14	8	11	13

Dr MILOVAN TODOROVIC, 57 ans, conservateur

FOR 10	CON 9	TAI 10	INT 15	POU 12
DEX 10	APP 10	ÉDU 21	SAN 75	PdV 10

Bonus aux dommages : +0

Armes : aucune

Compétences : Allemand 45 %, Anglais 40 %, Archéologie 15 %, Bibliothèque 65 %, Comptabilité 15 %, Conduire une Automobile 15 %, Crédit 65 %, Débat Politique 45 %, Éloquence 40 %, Grec 25 %, Histoire 35 %, Histoire de l'Art 70 %, Hongrois 55 %, Italien 45 %, Latin 30 %, Linguistique 15 %, Marchandage 45 %, Persuasion 55 %, Psychologie 50 %, Serbo-Croate 75 %, Trouver Objet Caché 55 %, Turc 35 %.

VLEJA RADI, 29 ans, employé et contrebandier

FOR 11	CON 8	TAI 11	INT 13	POU 13
DEX 11	APP 8	ÉDU 16	SAN 65	PdV 10

Bonus aux dommages : +0

Armes : aucune

Compétences : Allemand 25 %, Anglais 20 %, Archéologie 25 %, Baratin 45 %, Bibliothèque 35 %, Crédit 35 %, Discrétion 35 %, Droit 25 %, Duper 45 %, Écouter 55 %, Faire de la Contrebande 50 %, Grec 35 %, Histoire 40 %, Histoire de l'Art 35 %, Italien 35 %, Persuasion 40 %, Psychologie 45 %, Serbo-Croate 65 %.

TODOR NEDIC, 55 ans, chef du village

FOR 8	CON 11	TAI 12	INT 14	POU 9
DEX 11	APP 8	ÉDU 10	SAN 0	PdV 12

Bonus aux dommages : +0

Armes : Fusil de Chasse cal. 20 50 %, dommages 2D6/1D6/1D3
Fusil cal. 22 70 %, dommages 1D6 +2
Couteau 80 %, dommages 1D6
Gourdin 40 %, dommages 1D6
Coup de Poing 75 %, dommages 1D3

Compétences : Botanique (Plantes à Usage Domestique) 60 %, Conduire un Engin Lourd 60 %, Écouter 75 %, Élever la Volaille 45 %, Élever le Bétail 50 %, Mécanique 45 %, Premiers Soins 50 %, Trouver Objet Caché 60 %.

MARJA NEDIC, 52 ans, prêtresse de Shub-Niggurath

FOR 13	CON 12	TAI 8	INT 12	POU 16
DEX 10	APP 15	ÉDU 12	SAN 0	PdV 10

Bonus aux dommages : +0

Armes : Couteau 80 %, dommages 1D6

Compétences : Botanique 90 %, Commérage 99 %, Écouter 90 %, Histoire du Peuple 90 %, Premiers Soins 75 %, Trouver Objet Caché 90 %.

Sortilèges : Contacter Shub-Niggurath, Terrible Malédiction d'Azathoth, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Signe de Voor.

PÈRE FILOPOVIC, 49 ans, prêtre orthodoxe

FOR 12	CON 14	TAI 13	INT 8	POU 12
DEX 10	APP 14	ÉDU 13	SAN 60	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Anglais 20 %, Chant 55 %, Persuasion 80 %, Théologie 75 %.

Baba Yaga

Elle a trois aspects : la Grand-Mère, la Fille (Kcerca) et la Mère (la femme de Filopovic, Ibrisa), qui peuvent exister indépendamment ou non, comme elle le souhaite. Ses armes, ainsi que ses compétences, restent les mêmes, quelle que soit son incarnation. Il est possible d'en tuer une, mais elle réapparaît bientôt, intacte.

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Couteau 85 %, dommages 1D6 +1D6
Pelle 85 %, la cible est envoyée dans le four
Pilon 85 %, dommages 1D6 +1D6*

Armure : Seul l'acier peut blesser Baba Yaga - elle est insensible aux balles en cuivre, aux gourdins de bois, à la dynamite, l'acide, le feu, etc.

Compétences : Discrétion 90 %, Glousser de Plaisir (Sorcière) 100 %, Piloter son Mortier 150 %, Tapisserie 150 %.

Sortilèges : Mieux vaut ne pas en parler. La magie de Baba Yaga est très différente de celle que l'on peut rencontrer dans le Mythe, sa particularité étant qu'elle agit sur la nature et l'information. Elle peut formuler une grande variété de malédictions et provoquer des maladies quasi à volonté. Des conditions métaphysiques obscures déterminent ses mouvements, et tout particulièrement ceux de son mortier et sa vitesse. Le Gardien doit faire son possible pour rendre sensibles sa grande force et sa grande faiblesse, mystérieusement mêlées.

Perte de SAN : 1/1D6 points lorsqu'elle révèle sa véritable nature.

KCERCA, 18 ans, aspect fille-porteuse

FOR 30	CON 100	TAI 9	INT 16	POU 17
DEX 17	APP 19	PdV 55		



IBRISA, 48 ans, aspect femme-nourricière

FOR 30	CON 100	TAI 10	INT 16	POU 25
DEX 17	APP 12	PdV 55		

BABA YAGA, 78 ans, aspect grand-mère-juge

FOR 30	CON 100	TAI 10	INT 16	POU 35
DEX 17	APP 7	PdV 54		

DIX SOMBRES REJETONS DE SHUB-NIGGURATH

Pour des informations supplémentaires, référez-vous au paragraphe Sombre Rejeton de Shub-Niggurath du livre de règles (page 121).

Bonus aux dommages : +4D6

Armes : Tentacule (4 par round) 80 %, dommages 4D6 + drain de FOR

Armure : Aucune, mais les armes à feu, lances, etc., ne leur infligent que 1 point de dommages (2 s'il y a empalement), car les Sombres Rejetons sont faits d'une matière non terrestre. Les bâtons, le feu, les accidents automobiles, etc., leur causent des dommages normaux.

Compétences : Chercher de la Nourriture 75 %, Discrétion 60 %, Se Cacher dans les Bois 80 %.

Sortilèges : Appeler Shub-Niggurath, Contacter Shub-Niggurath, Création de Portail.

Perte de SAN : 1D3/1D20 points d'ordinaire.

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*
N° 1	44	17	44	12	21	31
N° 2	46	18	42	21	21	30
N° 3	41	19	46	19	27	33
N° 4	41	20	47	19	20	34
N° 5	43	15	44	17	16	30
N° 6	38	20	47	17	18	34
N° 7	39	17	46	15	19	32
N° 8	41	19	43	15	22	31
N° 9	42	15	43	13	21	29
N° 10	43	16	42	13	19	29

VOL DE POULETS

Ces caractéristiques sont celles du vol dont Baba Yaga prend le contrôle, plutôt que celles de ses membres. L'ensemble attaque tous les rounds chaque investigateur ; faites des jets d'attaque séparés. Au fur et à mesure que les oiseaux meurent, réduisez leur nombre d'attaques.

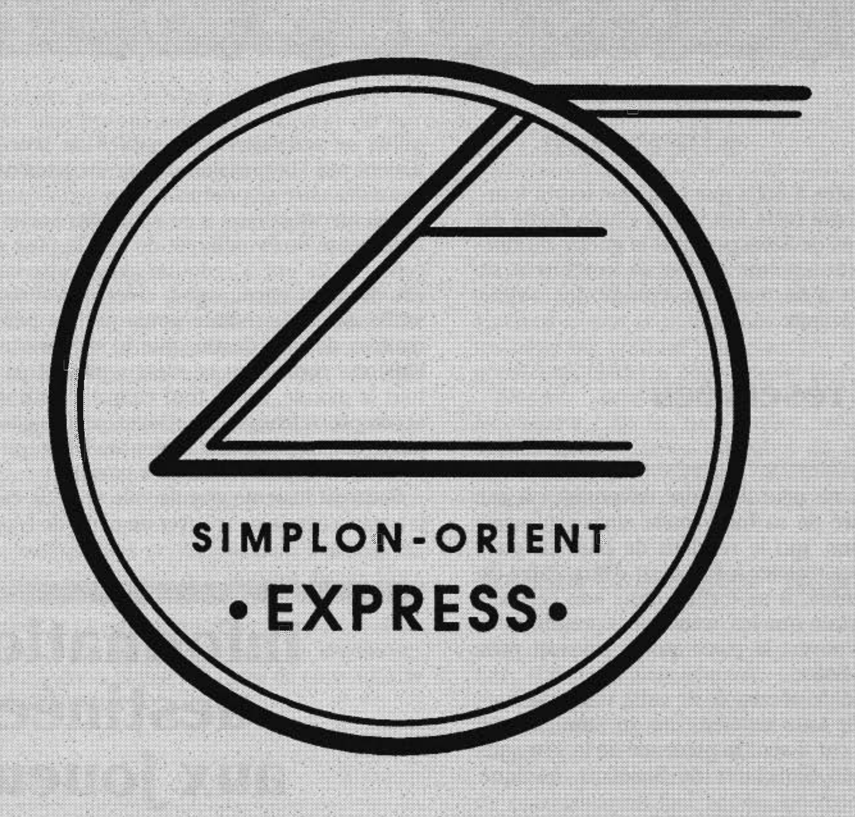
Armes : Becs et Ergots 30 %, dommages 1D3

Compétences : Esquiver 40 %, Glousser de Façon Menaçante 100 %.

Perte de SAN : 0/1 point.

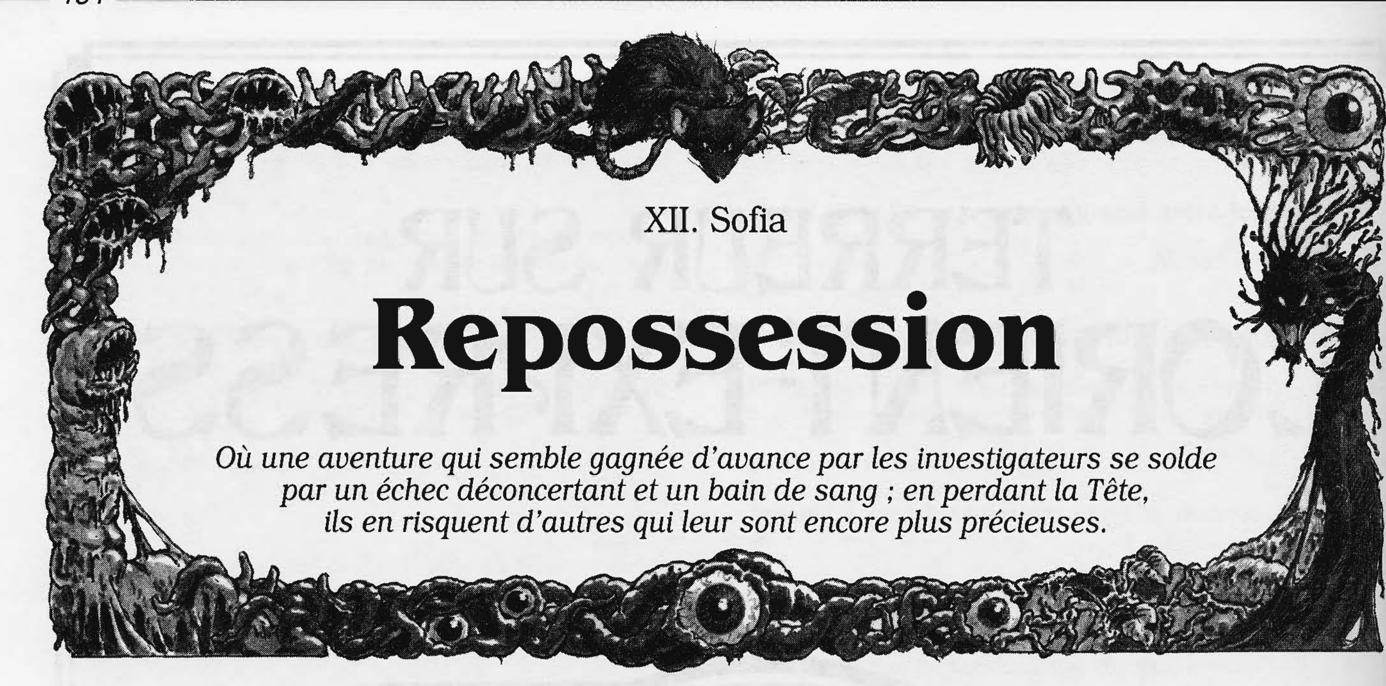
FOR 25	CON 5	TAI 50	INT 1	POU 10
DEX 8	PdV 50 (1 par poulet)	Déplacement 8/10 en vol		

TERREUR SUR L'ORIENT-EXPRESS



LIVRE IV

CONSTANTINOPLE ET SES SUITES



XII. Sofia

Repossession

Où une aventure qui semble gagnée d'avance par les investigateurs se solde par un échec déconcertant et un bain de sang ; en perdant la Tête, ils en risquent d'autres qui leur sont encore plus précieuses.

par Richard Watts

Ils n'ont pas d'autres pistes à Sofia que celle que leur a fournie le professeur Smith et qui reste fort vague : "une partie du Simulacre a été perdue près de Sofia pendant la guerre de Bulgarie, en 1875." Or, avant même qu'ils se lancent à sa recherche, la Tête surgit à sa manière, comme les objets magiques ont coutume de le faire.

Informations réservées au Gardien

Fenalik, le mort-vivant, ne peut attendre davantage ; il est depuis si longtemps séparé de sa bien-aimée statue que son corps subit des distorsions, qui le rendent de plus en plus hideux, et qu'il ne peut plus résister à son désir d'être libéré de sa perversion, d'être régénéré. Il se tortille dans son cercueil comme un adolescent. Certain que les aventuriers prendront le train sitôt après avoir découvert la pièce qui se trouvait près d'Oraszac, il les précède à Sofia.

Il se terre dans la splendide nécropole de cette ville millénaire et anticipe la réunion de tous les éléments du Simulacre et l'achèvement de son plan, car il sent la présence de la Tête, qui est l'organe de contrôle du Simulacre de Sedefkar, quelque part dans la région.

En effet, en réponse peut-être au rassemblement des autres segments après des siècles d'éparpillement, la Tête de la statue a refait surface, a resurgi de l'obscurité. Mehmet Makryat et les Frères de la Chair sont avertis de sa découverte à peu près en même temps que Fenalik. Le chaos n'est pas loin.

Au sujet de ce scénario

Les Gardiens doivent lire ce chapitre en pensant aux diverses ramifications qu'il peut susciter. Il serait dommage, par exemple, de présenter et de faire jouer l'incident de Nikolai l'Initié en mettant la quête principale de côté, même si celle-ci doit mal se terminer. Il pourrait, par exemple, y avoir des ralliements à la petite équipe des personnages. La découverte de l'œil devrait être provoquée par quelque chose ; à vous d'imaginer quoi. Et comment la police réagit.

Quand les aventuriers montent à bord du train pour rejoindre Constantinople, il vous faudra organiser le convoi suivant : locomotive, tender, deux wagons marchandises, deux ou trois wagons-lits, wagon-restaurant et wagon-salon. Choisissez mentalement l'emplacement du cercueil de Fenalik et laissez les joueurs décider des compartiments qu'ils vont occuper. S'ils en partagent avec d'autres gens, arrangez-vous pour qu'ils en connaissent l'identité complète et détaillée. Ceci, afin qu'ils se sentent responsables de leurs propres erreurs et n'aient pas l'impression d'avoir été jetés dans la fosse aux lions si un désastre se produit.

Les investigateurs s'en sont bien sortis jusque-là - l'attaque imminente de Fenalik est de loin la plus dangereuse de toutes celles qu'ils ont à redouter dans cette campagne. Le Gardien est vivement encouragé à créer et à diriger l'intrigue de façon suffisamment crédible pour que les personnages se sentent maîtres de leur destin, que le scénario reste cohérent et que l'histoire continue : ce n'est vraiment pas le moment de tuer tout le monde, après tout ce qui s'est passé, tout ce qui a été accompli, retrouvé, etc. Soyez prêt à glisser aux joueurs des idées de soins ou des raisonnements qui leur permettront de remettre sur pied les blessés graves.

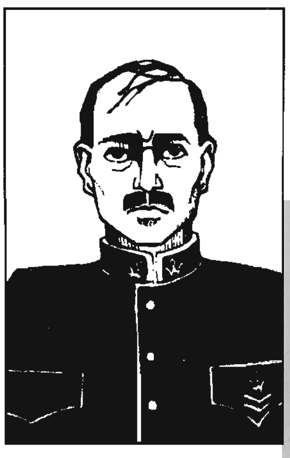
Sofia est la seule grande ville de cette campagne pour laquelle nous n'avons pu trouver de carte de l'époque.

Informations destinées aux joueurs

En passant les montagnes enneigées des Balkans, les aventuriers se rapprochent un peu plus d'une série de terribles rencontres. Si le Gardien souhaite leur accorder un répit, il peut stopper le train pour une demi-journée ou plus, afin qu'on dégage la voie avant la frontière bulgare où tout commencera.

L'Initié

Plus à l'ouest, il n'y a que très peu de Frères de la Chair. Mais en Bulgarie, il en existe un groupe en pleine expansion, avec des agents un peu partout dans le pays. Les postulants subissent d'horribles tests d'aptitude. Alors que l'Express s'arrête un court instant à la douane, un policier monte à bord, se cache, puis



Nikolai l'assassin

retire son uniforme fripé pour revêtir la livrée immaculée du personnel.

Il est sombre, maigre et ressemble à une panthère ; cet Initié remarque tout de suite les investigateurs et se met sur-le-champ à convoiter ce qui pourrait bien être fatal à l'un d'eux, la tête de celui qui a la meilleure APP.

Alors que le train continue d'avancer, l'intrus reste en alerte mais malgré tout assez détendu - il peut descendre à n'importe quel moment à moins qu'il n'attende d'être de l'autre côté de la frontière, à des kilomètres de là, pour partir en même temps que la police des frontières. Bientôt, sans doute, les vibrations du convoi rappellent à sa future victime l'existence de sa vessie. Peut-être les aventuriers sont-ils devenus assez paranoïaques pour ne plus aller aux toilettes que par deux ? Sinon, Nikolai l'Initié frappe sans prévenir, hurlant encore et encore la même phrase tout en battant sa proie. S'il survit, l'investigateur se souviendra, plus tard, de ces mots en bulgare qu'il répétera à un traducteur tout disposé à l'aider. Ils signifient : "Donne-moi ta tête."

Celui qui est attaqué doit résister à la FOR de 10 de Nikolai en lui opposant la sienne sur la Table de Résistance ; s'il réussit ce jet, son cri alerte les autres, qui se ruent à son secours - et même s'il échoue, il arrive à détourner partiellement la lame plongeante.

Nikolai ne parvient donc pas à couper la tête de son élu, mais a le temps de lui arracher un œil, en l'extrayant de son orbite avec rapidité et efficacité, puis en sectionnant les nerfs de liaison avec énormément de plaisir. Comme le personnel anxieux et les personnages frappés d'horreur accourent sur les lieux du méfait, le criminel déverrouille la porte extérieure du wagon, saute du train en marche et disparaît dans la forêt en serrant contre lui son trophée sanglant.

Le convoi s'arrête. On se lance à sa poursuite. Sur le sol, près des rails, la police trouve un écœurant souvenir et le ramène - une bille sale et dégoulinante qui, si on la nettoie, s'avère être un œil humain. Demandez un jet de Santé Mentale à tout le monde - perte de 0/1 point.

Celui qui a subi l'attaque perd automatiquement 1D4 points de SAN. De plus, ses compétences de Trouver Objet Caché et Suivre une Piste sont immédiatement et définitivement réduites de 25 % ; elles ne pourront plus jamais dépasser 75 %. N'ayant plus qu'une perception limitée des distances (il n'a plus qu'un œil), le malheureux perd également 2 points de DEX et un certain nombre de points d'APP (autant que le Gardien le juge nécessaire, en accord avec le joueur).

Une fois l'incident clos, les aventuriers doivent avant tout se consacrer à leur ami mutilé. Ils ont grand besoin de laudanum ou d'opium car leur compagnon blessé est agité de convulsions et aspire à un sommeil réparateur.

Les journaux

Le train file à toute vitesse au-dessus de profondes gorges emplies du sourd grondement des cascades gelées. Sofia n'est qu'à quelques heures de là. Il est probable que les voyageurs se mettent à feuilleter un journal pour passer le temps ; les quotidiens locaux ont été chargés à la douane. Même si aucun de nos héros ne lit le bulgare, ils peuvent toujours regarder les photos.

L'une d'elles les horrifie. Elle montre un vieux paysan, au visage véritablement raviné de rides et aux mains couvertes de la poussière des champs, qui tient une tête qu'il semble bercer avec autant d'amour qu'une mère, son enfant. Il s'agit de la Tête du Simulacre de Sedefkar.

Un des gardes ou des porteurs du train peut leur traduire les points les plus importants de l'article. Le fermier, un certain Gabor Verboczy, a déterré l'objet dans son champ le jour précédent, et cette trouvaille lui a coûté une pelle, qui n'a pas résisté au choc. Il y avait également là un petit sac de pièces bulgares, remontant à l'époque de la guerre de Bulgarie (1875).

Le journaliste émet l'hypothèse que la tête et les pièces ont été enterrées à cet endroit à cause de l'envahisseur. Le fragment de statue a été confié à l'Université de Sofia pour un examen plus approfondi.

Complication médicale

Installé dans le luxe de son compartiment, auquel il ne trouve plus guère de confort, l'investigateur mutilé affronte bientôt des horreurs pires que la perte d'un œil. Guère plus d'une heure après l'incident, il commence à voir des silhouettes vacillantes, des choses-fantômes par son orbite vide !

■ Tout d'abord, il a des visions d'une course effrénée dans des bois sombres.

■ Puis, au loin, il distingue une voiture noire qui attend et dans laquelle il monte. Un autre homme fait démarrer le moteur et ils partent.

■ A présent, ils s'engagent à grande vitesse sur une route de montagne fort sinueuse. Peu à peu, ils descendent et les villages se font plus prospères.

Ces visions, qui restent brouillées et indistinctes, sont malgré tout terrifiantes de par leur puissance d'évocation et donnent à celui qui les a l'impression de devenir fou. Pourtant, elles ne lui coûtent aucun point de Santé Mentale.

A l'université

L'Orient-Express s'arrête à un quai balayé par le vent. Il est exactement 19 h en gare de Sofia. Pendant l'hiver, et qui plus est lors d'une période de troubles, même les restaurants ferment tôt ; les rues sont donc totalement désertes, les portes et fenêtres closes et noires. Les aventuriers trouvent cependant un hôtel où prendre une chambre et peuvent peut-être faire appel à un médecin pour soigner leur camarade défiguré.

S'ils vont faire une balade dans le vent mordant, ils passent leur temps dans les rues pavées, assombries par les étages en surplomb de maisons obscures. Ils admirent les dômes et les minarets des mosquées islamiques et sautent, l'instant d'après, dans le caniveau afin d'éviter de justesse un tas fumant de crottes de chèvres.

Sofiiski Universitet "Kliment Ohridski"

Si aucun d'entre eux ne parle bulgare ou russe, ils doivent attendre pour obtenir des réponses à leurs questions. Pourtant, il y a des anglophones - les consuls anglais et américain, par exemple - mais aucun ne souhaite être à l'entière disposition des aventuriers. L'anglais n'est pas, à l'heure actuelle, une langue apprécié en Bulgarie.

Les fonctionnaires de l'université, sereinement indépendants de ces étrangers fort agités, ne ressentent aucune urgence. Finalement, c'est l'assistant du docteur-professeur d'anglais qui vient à leur secours, daignant effectivement répondre à quelques questions et leur donner les indications à suivre. Il se radoucit et arrête de caresser son épaisse barbe grise s'ils lui offrent un pourboire suffisamment alléchant pour qu'il leur consacre quelques heures de son temps ; il peut, également, demander à un portier d'appeler le professeur et académicien A. Chedenko, qui est l'érudit ayant étudié de près l'antiquité dont parle le journal. Il leur semblera s'écouler une éternité avant qu'apparaisse M. Chedenko.

Des visions épisodiques

Le personnage auquel il manque un œil peut, soit rester à l'hôtel, soit accompagner ses amis. A présent, ses visions sont devenues plus claires. Elles lui montrent des scènes de plusieurs secondes, qui se superposent, tout en restant extrêmement nettes, aux images du présent qu'il est en train de vivre.

■ Il se voit arpenter une immense cathédrale sombre, taillée à même le roc.

La Bulgarie

S'étendant en travers de la moitié est de la péninsule des Balkans, la Bulgarie est, depuis des millénaires, importante pour les innombrables routes commerciales qui s'entrecroisent dans toute la région.

Malgré une surface relativement réduite, elle compte un nombre surprenant de zones géographiques différentes, depuis les plaines marécageuses du nord jusqu'aux gorges accidentées et aux montagnes qui dominent la majeure partie du centre. Le pic Musala, le plus haut sommet du pays, s'élève jusqu'à 2 880 mètres. Ses pentes couvertes de pins abritent d'innombrables rivières, lacs glacés, ainsi que des sources minérales - plus de la moitié de ces sources étant assez chaudes, (certaines même bouillantes) à leur sortie du rocher.

Les tribus slaves qui se sont installées dans la partie est de la Bulgarie au 6ème siècle après J.-C. se sont mêlées aux Thraces déjà présents et ces deux ethnies sont à l'origine de cette nation. Tout au long de son histoire, la Bulgarie a eu un fort sentiment d'unité nationale, tout particulièrement pendant les longs siècles de domination ottomane, sentiment qui a débouché sur les mouvements indépendantistes et les luttes du 19ème siècle.

La langue la plus parlée est le bulgare, bien que d'autres langages slaves, le grec et le turc soient pratiqués par des minorités dispersées.

Après la Grande Guerre, en 1919, Alexander Stamboliiski, le chef du Parti Paysan, est devenu Premier Ministre. Les Gardiens qui repoussent cette campagne jusqu'en 1923 doivent se souvenir qu'un coup d'état militaire eut lieu en août 1923 et que le Premier Ministre fut assassiné lors de cet événement. Quelques mois plus tard, lorsqu'un gouvernement provisoire communiste eut échoué à diriger le pays, la Bulgarie devint le premier pays au monde à déclarer le communisme hors-la-loi.

L'unité monétaire est le lev. Il faut 25 leva pour faire une livre sterling.

Sofia

Les hommes sont installés sur le site de Sofia depuis au moins 4 000 avant J.-C. Des traces datant du paléolithique sont souvent retrouvées dans les très nombreuses grottes de la région des gorges, et tout particulièrement dans celles des rives de l'Iskur, qui traverse la banlieue de Sofia. Les Sardi, une tribu thrace, avaient établi leur campement à proximité de ses sources chaudes dès le 8ème siècle avant J.-C. Cette ville est passée sous domination romaine en 29 avant J.-C.

Sofia a atteint l'apogée de l'ère classique sous l'empereur Constantin le Grand et, en 343 après J.-C., a été le siège d'un important rassemblement d'évêques chrétiens. La ville est ensuite tombée sous la coupe de l'Empire Ottoman, en 1382, et a finalement été libérée par les Russes, en 1878. Après avoir été déclarée capitale de la nation en 1879, Sofia (et ses citoyens) a joué un rôle très important dans les luttes politiques de la fin du 19ème siècle et du début du 20ème.

Depuis la fin de la Grande Guerre, la ville a perdu de sa prospérité - la Bulgarie était alliée avec les puissances du centre pendant le conflit - mais elle continue de croître tant en surface qu'en population.

■ Les murs de cette gigantesque caverne, d'un calcaire bigarré, ont été découpés et lentement érodés par de petits ruisseaux coulant sans discontinuer, et sont à moitié dissimulés par des volutes de vapeur.

■ Des chiffres latins, sculptés sur d'antiques images et des peintures murales de mammouths, de biches et d'hommes aux têtes couronnées de bois, ornent un fantastique surplomb.

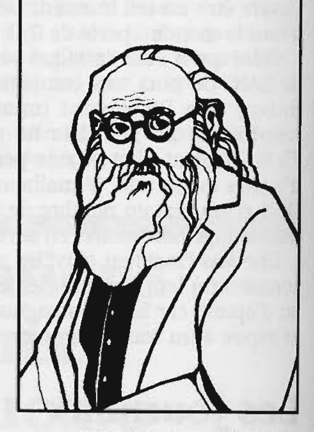
■ Sans qu'il plisse les yeux et même sans mise au point, sa vue se focalise sur une bouche aux crocs pointus, taillée dans la pierre ruisselante, et où une ronde de gens vêtus de longues robes noires dansent frénétiquement.

Pour chacune de ces images, l'investigateur mutilé doit réussir un jet de Santé Mentale ou perdre 1 point de SAN. Ces nouvelles visions sont plus intenses et plus fréquentes, plus intimes aussi, comme si ces choses étaient véritablement là, devant lui. Dans un sens, d'ailleurs, c'est vrai : Nikolai a utilisé un Transfert d'Organe et se sert, à présent, de l'œil de sa victime.

Vous perdez votre tête

Le professeur et académicien Alexander Chedenko est un homme ratatiné, pas plus grand qu'un gnome, auquel on ne peut donner d'âge même s'il est évident qu'il est âgé. Ses yeux sombres et réfléchis, clignotants comme ceux d'un hibou derrière ses minuscules lunettes cerclées d'or, sont entourés de touffes blanches de cheveux et de barbe. Il ne parle pas un mot d'anglais, aussi le professeur d'anglais reste-t-il pour faire fonction d'interprète, à moins que les visiteurs veuillent parler latin, allemand ou encore français. Tous sont invités à le suivre dans son bureau.

Chedenko explique que la tête de la statue lui a été confiée. Jusqu'à présent, personne n'a été capable de dater l'antiquité, pas plus d'ailleurs que la culture qui l'a créée. On n'a même pas pu déterminer quel était le matériau dans lequel elle était sculptée. C'est assez étonnant et il est presque tenté de croire qu'il s'agit là d'un remarquable canular, pour lequel on aurait utilisé une substance nouvelle, un genre de plastique, par exemple.


Le professeur A. Chedenko

Si les aventuriers réussissent un jet d'Histoire, d'Archéologie ou d'Anthropologie, Chedenko est heureux de leur montrer la tête - l'avis de spécialistes est toujours le bienvenu. Un jet réussi de Baratin a le même effet.

L'atelier dans lequel l'objet est conservé n'est pas très loin de là. Il faut descendre un escalier tournant en pierre, puis suivre un long couloir jalonné d'armures menaçantes, au fond duquel s'inscrivent deux immenses portes en bois, fermées. Derrière, se trouve l'atelier.

Une fois les battants ouverts, les arrivants découvrent une véritable scène d'horreur. Trois hommes gisent sur le sol, immobiles, au milieu d'éclats de verre brillants ; l'unique fenêtre est grande ouverte et ses rideaux claquent au vent glacé.

L'un des hommes n'a plus de tête ; son corps, agité de convulsions nerveuses, ruisselle toujours de sang, tel une fontaine de chair. La tête de la statue a également disparu, le socle sur lequel elle était posée roulant encore sur le sol. Quant aux autres malheureux, l'un a reçu des coups de matraque mortels, l'autre est inconscient.

Demandez aux personnages un jet de Santé Mentale - la perte est de 0/1D6 points en cas d'échec. Le professeur Chedenko s'évanouit immédiatement.

Si ses compagnons se précipitent à la fenêtre pour essayer de voir quelque chose, l'un d'eux aperçoit une automobile noire qui prend la fuite. S'il s'agit de celui qui a perdu un œil, il reconnaît le véhicule de sa vision dans le train.

Le blessé a reçu un coup derrière la tête à l'aide d'un instrument contondant, un coup d'une telle violence qu'un morceau de crâne a été enfoncé et lui touche même le cerveau. Après quelques mois de soins intenses, il est possible qu'il s'en

remette. Un jet réussi de Premiers Soins, combiné avec un autre de Psychologie permet de lui faire dire quelques mots au sujet d'hommes vêtus de longues robes volantes et portant des épaules qui ne leur appartiennent pas. Ce témoignage intéressant, mais malheureusement inutile, donné, Dvorczhek sombre dans un coma dont il ne sort pas avant plusieurs semaines.

Il est probable que les aventuriers envoient quelqu'un chercher du secours. Peu après, l'endroit est envahi par le personnel de l'université, la police et les médecins. On aide Chedenko à sortir de la pièce. Les investigateurs, quant à eux, doivent répondre aux questions ; cet interrogatoire constitue une sorte de présentation forcée et, peu de temps après, les personnages se retrouvent en position de questionner et de se faire libérer. Les autorités affirment qu'il s'agit là d'un crime perpétré par les communistes.

Pendant ce temps...

Il s'agissait bien sûr des Frères de la Chair, qui se sont emparés de la Tête de la statue et n'ont pu résister au plaisir de prendre également celle d'un des membres du personnel. A présent, ils portent leurs noirs trophées en leur temple, que le personnage à qui il manque un œil peut aider à localiser.

Fenalik s'est également lancé à la poursuite des voleurs, qu'il suit dans les égouts, les cavernes et les recoins obscurs des sous-sols de la ville. Le temps que les aventuriers arrivent au temple, il est encore une fois trop tard.

La bibliothèque

Qu'ils le fassent avant ou après la découverte du vol de la tête, les joueurs peuvent souhaiter visiter la bibliothèque de l'université.

Plusieurs centaines de milliers de livres y attendent d'être consultés, une collection difficilement utilisable si l'on considère le nombre impressionnant de langues qu'il faudrait connaître pour en profiter pleinement. La plupart de ces volumes sont écrits en l'une ou l'autre des langues slaves, voire en allemand. Il est possible de trouver des traducteurs mais il faudra des jours ou même des semaines pour aboutir à quelque chose d'utile. Si les aventuriers posent des questions sur des sujets autres que ceux mentionnés plus bas, le Gardien est encouragé à faire montre d'imagination. Des jets réussis de Bibliothèque, de certaines langues choisies judicieusement, d'Occultisme et d'Histoire peuvent se révéler fort utiles.

- **Les yeux :** Ce sont les miroirs de l'âme. Certaines personnes ont un pouvoir maléfique qui s'y concentre (le mauvais œil) - si vous croisez leur regard, vous commencez par vous flétrir, puis vous mourrez. Personne ne sait ce qui se produit lorsqu'elles vous volent les vôtres.

- **La tête :** Un certain Langobardi était persuadé que les rêves, mais aussi le futur de chacun, sont inscrits dans sa tête dès sa naissance et que par conséquent, toute sa vie, l'individu ne fait que suivre le canevas originel dont lui a fait don la nature.

- **Les âmes humaines :** Tuez un adversaire, prenez sa tête, et son âme est en votre pouvoir. Les Romains disaient que les druides conservaient des monceaux de crânes dans leurs lieux sacrés.

- **Les peintures murales :** Elles sont chargées d'une magie agissant par sympathie : blessez l'image de la bête et vous la blesserez spirituellement, ce qui la rend plus facile à tuer.

- **Sofia :** Les informations utiles au sujet de la Bulgarie et de Sofia ont été données un peu plus haut et sont faciles à apprendre ; les sources que consultent les aventuriers insistent tout particulièrement sur les nombreux vestiges paléolithiques des grottes de Sofia. Ce renseignement leur permet de deviner où se trouve le temple des Frères.

A la recherche du temple

A partir des preuves limitées dont ils disposent, les personnages devraient aisément déduire que les mystérieux assaillants se réunissent quelque part dans l'une des grottes qui longent les gorges à pic de l'Iskur. La réussite de jets d'Idée et de Bibliothèque peuvent les mettre sur la voie si besoin est.

(Si Nikolai n'est pas parvenu à s'emparer de l'œil, il n'y a ni les visions ni les indices correspondants. Les aventuriers ont alors besoin d'autres moyens d'investigation. Des témoins peuvent, par exemple, avoir remarqué la voiture noire partant de l'université et se dirigeant vers le nord ; les recherches en bibliothèque peuvent également leur apprendre que certains groupes clandestins se retrouvent dans les grottes de la rivière, situées dans la même direction ; les articles de journaux peuvent faire allusion à des disparitions qui ont eu lieu dans ce secteur ; etc. Le scénario doit se poursuivre d'une manière ou d'une autre.)

Celui qui souffre de visions reconnaît certains objets ou certains endroits caractéristiques le long du cours d'eau, qui leur permettent de localiser rapidement l'entrée de la bonne caverne.

Celle-ci se trouve à environ cinq kilomètres de la ville. Si les investigateurs ont décidé de marcher jusque-là, en suivant la rive, ils doivent baisser la tête pour éviter les branches squelettiques des arbres et avancer avec précaution le long d'un chemin toujours plus étroit, sinueux et poussiéreux. En outre, ils ont des difficultés à y voir correctement, à cause des ombres insidieuses des pins ; à moins qu'ils ne louent une barque quelque part sur les docks, et qu'ils ne descendent lentement la rivière où se cachent de sombres mystères.

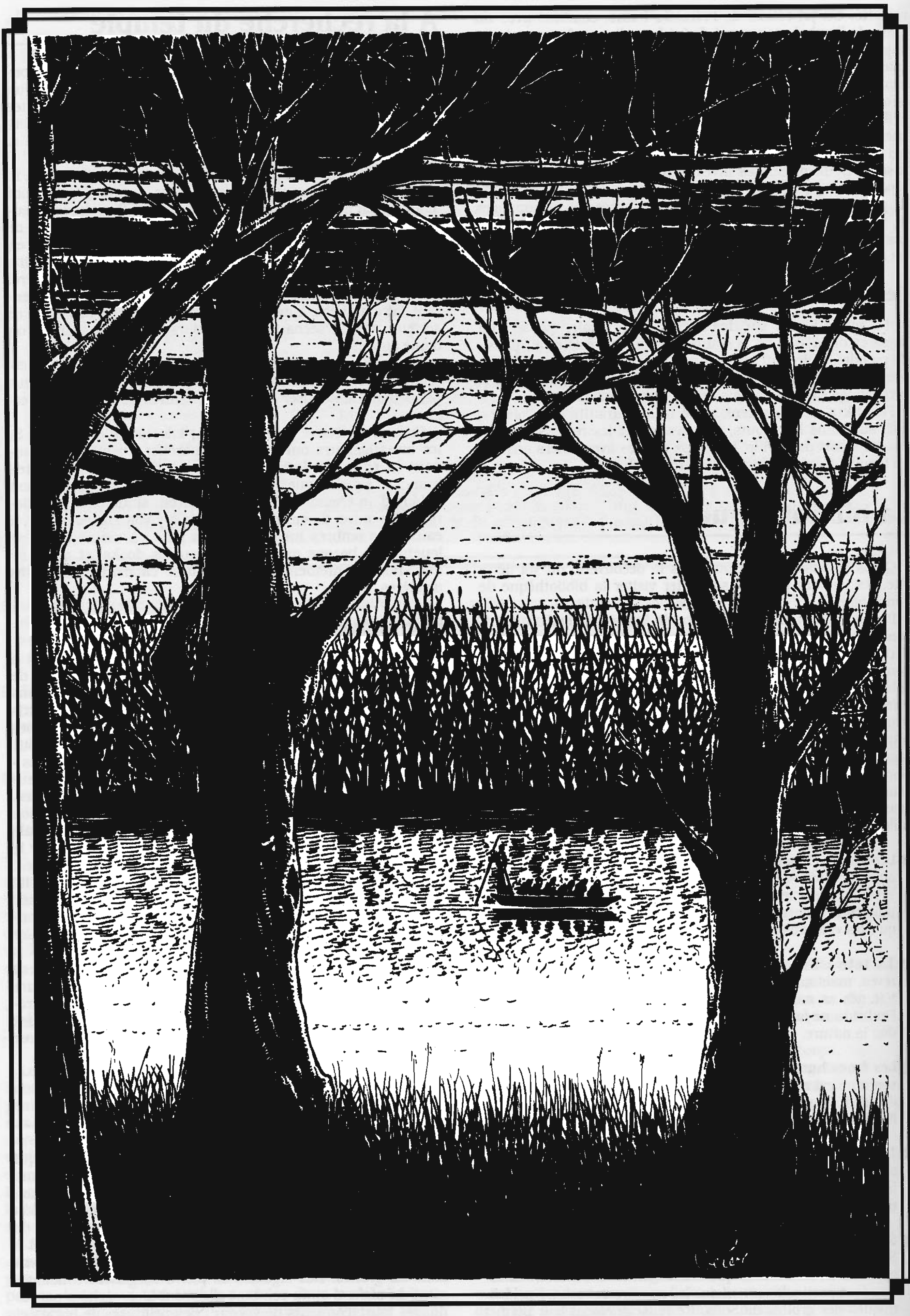
Une nouvelle vision

Peu de temps après leur arrivée à la grotte, celui qui a perdu son œil est à nouveau submergé par une série de visions. Cette fois, le contenu en est terrifiant. Des explosions cramoisies vomissent du sang, des visages poussent des cris terribles avant d'être déchiquetés, des membres sont arrachés de leur corps avec une force qui dépasse l'entendement, tous ces actes étant accomplis par quelque chose qu'il ne voit pas - une chose démoniaque, noire et floue, qui court dans l'obscurité. Les images se bousculent dans l'esprit de l'aventurier, puis s'évanouissent en une explosion blanche, une explosion de douleur dans son orbite vide. La perte de Santé Mentale qu'entraîne cette expérience est de 1/1D6 +1 point pour le pauvre borgne bafouillant et paralysé de peur. Brusquement, la vision s'interrompt et ne reviendra jamais plus. La férocité et la puissance, que trahissent ces massacres aussi soudains que brutaux, sont un excellent avertissement pour les personnages en ce qui concerne les capacités de leur avant-dernier adversaire.

C'est à peu près à ce moment que nos héros découvrent (avec un jet réussi de Trouver Objet Caché) une ouverture noire de grotte qui bâille sous un vieil arbre noueux et se présente à leurs pieds. Elle a l'air de respirer ; des rafales chaudes d'un air moite s'en échappent, envoyant des nuages de vapeur dans l'air glacé.

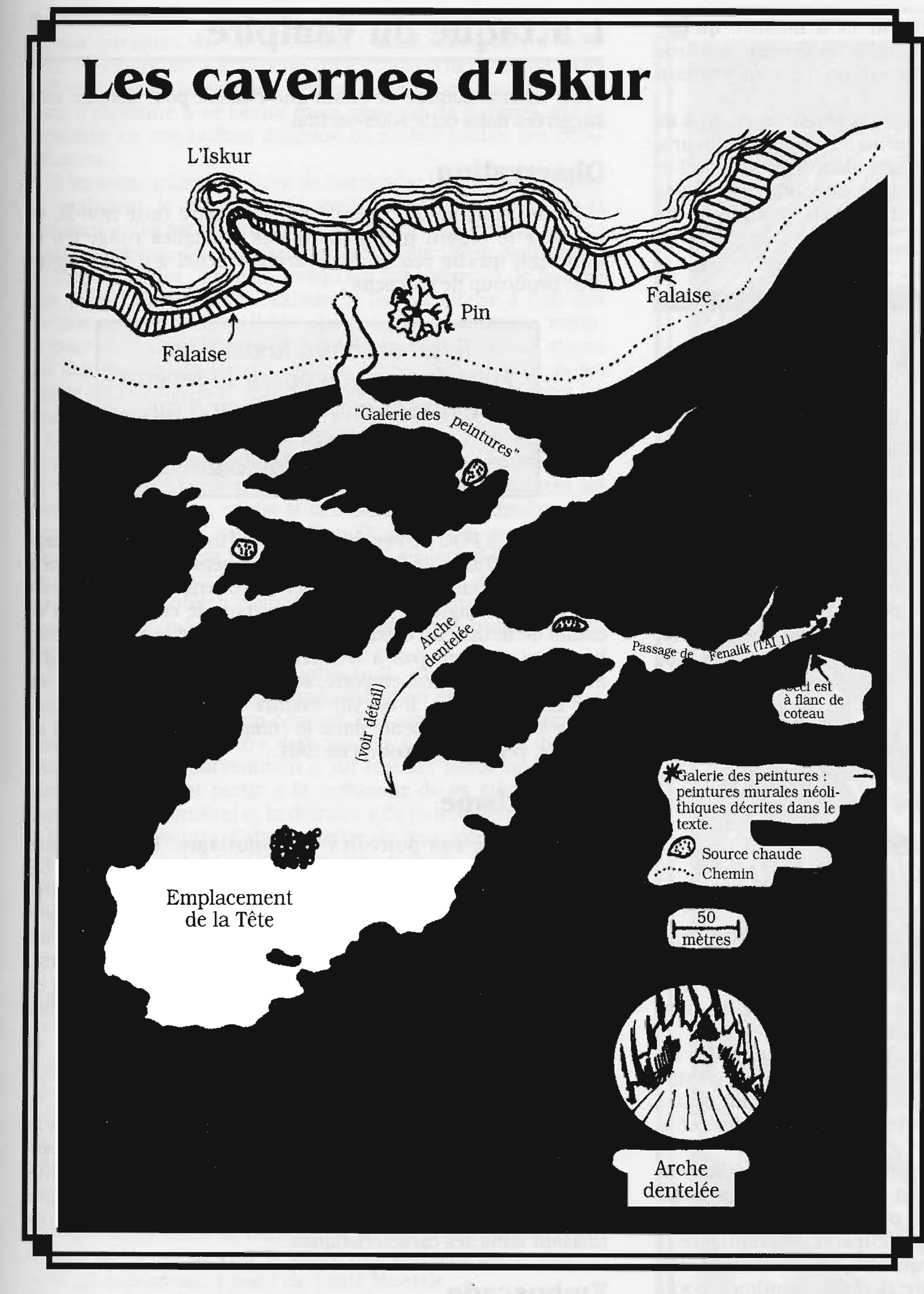
Sous terre

A l'intérieur, l'obscurité est totale. Les investigateurs qui n'ont emmené ni torche ni lanterne, mais qui sont munis d'allumettes, peuvent se confectionner des torches de fortune ; s'ils n'ont rien de tout cela, il vaut mieux qu'ils reviennent plus tard, mieux équipés. Le seul bruit qu'ils entendent est celui de l'eau qui tombe goutte à goutte. Le sol visqueux est glissant à cause de la condensation due aux sources chaudes qui coulent dans les grottes. Des aiguilles de pierre surgissent soudainement du plafond et du sol, tant elles sont bien cachées par les nuages tourbillonnants de vapeur ; des peintures de bisons et d'une sorte de biche sont figées sur la pierre (les arrivants



La rivière obscure

Les cavernes d'Iskur



sont, à présent, dans la galerie des peintures murales, représentée sur la carte).

Les personnages baignent dans une chaleur sulfureuse et humide. Le passage, qui ne cesse de s'élargir, s'enfonce toujours plus profondément sur plusieurs kilomètres (ce chemin est seulement esquissé sur la carte). Au bout, ils découvrent ce qui était déjà annoncé par le bruit de l'eau bouillante et bouillonnante et l'odeur de plus en plus entêtante de pourriture et d'ordures.

L'emplacement de la Tête

La rage de Fenalik s'est reportée sur les Frères de la Chair. Une puissance assez grande et rapide pour accomplir un tel prodige nécromantique devrait faire réfléchir les aventuriers.

En entrant dans cette gigantesque salle souterraine qui ressemble à une cathédrale, pleine d'ombres et d'échos, ils trouvent des douzaines de corps, certains portant encore des lambeaux de costume noir, d'autres des restes de robe rouge, éparpillés sur le sol irrégulier ; des flaques de sang coulent lentement. La perte de Santé Mentale qu'entraîne la vision de ce carnage est de 1/1D4 +2 points. Qui étaient donc ces gens ? A-t-on jamais vu quoi que ce soit de semblable auparavant ? des êtres tels que ceux-ci, faits de pièces et de lambeaux de chairs différentes...

Les docteurs en médecine, et tout particulièrement ceux qui ont une expérience médico-légale vont se régaler, mais un simple jet de Premiers Soins peut déjà les renseigner. Ils constatent qu'il y a bien moins de sang dans la grotte qu'il ne devrait y en avoir, si l'on considère le nombre des cadavres. La réussite d'un jet de Zoologie permet d'affirmer qu'aucun animal connu n'a des crocs et des griffes capables d'infliger de telles blessures. Un jet réussi sous n'importe quelle compétence médicale montre qu'un très grand nombre de corps sont déjà en train de pourrir, mais un bon tirage de Trouver Objet Caché révèle que cette décomposition est étrangement partielle ; les seules zones altérées sont celles qui n'appartenaient pas au corps originel, celles qui ont été cousues ou greffées grâce à une sorcellerie inconnue - cette compréhension coûte 0/1D2 points de SAN.

Un autre jet de Trouver Objet Caché permet de découvrir le cadavre de Nikolai, l'Initié qui a attaqué, à la frontière bulgare, l'aventurier auquel il manque maintenant un œil. Le seul et unique œil qui lui appartienne fixe le plafond - le borgne voit un petit globe gélatineux en putréfaction dans l'autre orbite. Il s'agit bien là de son œil. Réaliser ceci lui coûte 0/1D3 points de SAN.

La puanteur de cette grotte chaude et pleine de vapeur semble essentiellement provenir d'un monticule, élevé en son centre, qui mesure environ 5 m de haut. Entourés d'un cercle de torches éteintes, des milliers de crânes et de têtes pourrissantes sont disposés en pyramide, depuis les plus anciens à la base, jusqu'aux plus frais au sommet encore plat. Comment ces restes macabres ont-ils bien pu être mis en place, avec une telle régularité, sans échelle ni échafaudage ? Un jet réussi d'Idée suggère que la magie a certainement été employée.

La vue de cet amoncellement et la pensée que la tête d'un des leurs au moins aurait dû s'y adjoindre coûte aux visiteurs 0/1D3 points de SAN.

Deux jets réussis de Grimper, un estomac bien accroché et une perte de SAN de 0/1D2 points permettent à un aventurier de se hisser en haut de la pyramide. Là, impossible à voir d'un autre endroit, il trouve au centre de la plate-forme secouée de tremblements, un reliquaire en or dans lequel est posé un coussin de velours qui a gardé la marque d'un objet lourd. Ce coffret a servi d'écrin à la Tête du Simulacre de Sedefkar.

De ce qui a détruit les Frères, il n'y a aucune trace. Des jets de Suivre une Piste dans la caverne permettent, cependant, de trouver une piste de sang qui mène jusqu'à une

crevasse, laquelle se rétrécit au fur et à mesure qu'elle remonte vers la surface, et y débouche finalement par une ouverture de TAI 1, trop petite pour qu'un être humain puisse l'emprunter.

D'autres tunnels partent de la grotte, la plupart menant à de petits lacs bouillonnants dont l'eau arrive des profondeurs. L'odeur de sang et de soufre mêlés qui alourdit l'air chaud et poisseux est étouffante, et tout autour des aventuriers des vagues d'ombre s'avancent. Ne feraient-ils pas mieux de retourner à la surface ?

Fenalik attaque

Les investigateurs (et les joueurs) sont à présent perturbés, perplexes et déprimés. Ils ont été bringuebalés sur un véritable parcours de montagnes russes très accidenté, et un sentiment de déprime profond s'installe puisque la quête du Simulacre a ou semble avoir échoué.

Des recherches supplémentaires à Sofia ne mènent nulle part. Quelle que soit la chose qui a tué les adorateurs de ce sinistre temple, elle n'a pas laissé de traces. Les personnages devraient se rendre compte qu'il ne leur reste plus rien à faire, sinon reprendre le train et repartir pour Constantinople. L'Orient-Express démarre à 19 h 30. Ainsi, le cœur gros, nos héros se laissent emporter par le ronronnement du convoi s'enfonçant dans les profondeurs de la nuit. Mais, ils ne restent pas longtemps à ressasser leur échec. En effet, peu après avoir quitté les rues tristes et glacées de Sofia et plongé dans un décor de montagnes, Fenalik entre en scène.

Meurtres en série sur l'Orient-Express

Les plans de Fenalik se sont concrétisés ; les investigateurs ont, à présent, récupéré (ou, de son point de vue, l'ont aidé à récupérer) toutes les pièces du Simulacre (exceptée la tête, qu'il a été forcé de trouver lui-même). Maintenant, ils sont devenus inutiles. Cette nuit-là, la créature attaque.

Il essaie d'en finir avec eux en les assaillant les uns après les autres par surprise, vivement et sauvagement. Si cela s'avère nécessaire, Il les agresse en même temps, en prenant toutes les précautions utiles pour pouvoir les tuer, puis récupérer la statue.

Fenalik est un adversaire fort intelligent et extrêmement rusé ; ses longues années de "vie" lui ont laissé le temps d'élaborer des stratégies pour tromper ou détruire ses ennemis. Néanmoins, son empressement à récupérer le Simulacre le rend peu précautionneux et trop confiant ; les aventuriers doivent se rendre compte de sa nature et de ses sentiments s'ils veulent s'en tirer.

Les suggestions concernant la manière dont Fenalik agit et le lieu où il le fait sont données dans la sous-section "L'attaque du vampire". Les stratégies éventuelles des investigateurs sont envisagées dans "Tenir le vampire à distance."

Ces notes sont des aides. Il est fortement conseillé aux Gardiens de concevoir leurs propres stratégies, de les intégrer ainsi que d'improviser à partir des actions des personnages. Plutôt qu'un seul combat en continu, cette attaque devrait être une série d'escarmouches/courses-poursuites. Fenalik doit, soudain, surgir de l'ombre, puis s'y réfugier à nouveau. Les joueurs ne doivent jamais savoir quand il va leur tomber dessus. Tout ce dont ils peuvent être sûrs, c'est qu'il le fera.

Cette bataille n'est pas seulement le point culminant du scénario de Sofia ; les investigateurs et les joueurs devraient la ressentir comme celui de toute la campagne. Juste avant d'arriver à Constantinople, qui est leur destination finale, ils se trouvent confrontés au sanglant meurtrier qui les a suivis inlassablement d'un bout à l'autre de l'Europe. Laissez-les penser qu'après cela, tout est terminé. Nous, nous savons qu'il n'en est rien.

L'attaque du vampire

Un certain nombre de ruses que Fenalik peut adopter sont suggérées dans cette sous-section.

Observation

Toute personne qui regarde par la fenêtre cette nuit-là, se retrouve le regard plongé dans des prunelles rouge feu et s'aperçoit qu'elle écoute un murmure cruel qui lui suggère avec beaucoup de bon sens :

Il fait si chaud là-dedans.
Pourquoi ne pas ouvrir la fenêtre
et laisser entrer un peu d'air,
me laisser entrer.
Il fait si chaud là-dedans.

Mesurez le POU de Fenalik à celui de l'investigateur en question sur la Table de Résistance ; si le personnage est vaincu rien ne peut l'empêcher de se lever et d'ouvrir la fenêtre. Aussitôt, un bras rugueux fait irruption dans le compartiment et essaie de le tirer à l'extérieur, dans l'enfer de la nuit. Si notre héros ne parvient pas à résister à la Force du vampire (32) avec FOR + TAI, il est emporté, se débattant et criant. Mais ses cris ne durent pas. Il est vite éventré et jeté par-dessus bord. Toute personne présente dans le compartiment quand ceci se produit, perd 0/1D3 points de SAN.

Hypnotisme

S'il use de ses pouvoirs d'hypnotisme, Fenalik tente d'influencer un autre passager pour qu'il attaque ses cibles. De telles victimes sont assez remarquables, car elles parlent lentement et bougent au ralenti, comme si elles étaient somnambules. Toutefois, même un somnambule peut se servir d'un revolver. Si les aventuriers tuent un adversaire de cette sorte, ils auront tué un innocent, perdront 1D6 points de SAN et seront certainement accusés de meurtre un peu plus tard, puis jugés par un tribunal bulgare.

Changement de forme

Fenalik peut changer d'apparence. Il peut se glisser sous la porte en se transformant en brume, passer dans des ouvertures très étroites et voler au-dessus d'un gouffre en chauve-souris, ou encore rôder dans les couloirs comme un tigre géant. Mais, lorsqu'il attaque, il n'a que les possibilités apparaissant dans ses caractéristiques.

Embuscade

Il peut s'accrocher à toutes les surfaces, même planes. Ainsi, un aventurier qui répond à quelqu'un frappant à la porte peut très bien ne trouver personne dans le couloir : Fenalik est accroché au plafond juste au-dessus du battant, attendant que sa victime passe la tête par l'ouverture pour lui sauter dessus.

Tenir le vampire à distance

Dans le train, Fenalik hésite, car la présence de son cercueil à bord le rend vulnérable s'il présume trop ses forces. Plus il a d'opposants, plus il hésite, car tout un train d'adversaires signifierait certainement un désastre pour lui.

Le wagon-restaurant est deux fois plus sûr que tout autre endroit pour les personnages, non seulement parce qu'il est bruyant et peuplé, mais aussi parce que c'est le seul lieu du convoi où ils puissent trouver de l'ail. Tous ceux qui réussissent un jet d'Occultisme sont alors certains de l'effet de ces gousses odorantes sur le mort-vivant. Sûrs d'eux, les

investigateurs ne devraient avoir aucune difficulté à en obtenir quelques têtes à la cuisine - mais cela sera-t-il suffisant ? Fenalik ne s'approche qu'à contrecœur de l'ail (s'ils utilisent cette plante pour tenter de le repousser dans un coin, il continue à se battre mais manque de hargne), car la proximité de ces bulbes diminue de moitié toutes ses compétences.

Si les aventuriers ont l'idée de barricader leur wagon-lit avec ce condiment, le vampire peut tenter de négocier, grognant et grondant à distance d'une façon réellement inhumaine. Ils ont ainsi une chance de se renseigner sur le Simulacre dont ils ont collecté les pièces ; Fenalik, lorsqu'il y fait référence, le nomme "ma peau." Ils devraient réaliser qu'ils ont affaire à l'un des anciens propriétaires de l'objet. Sa patience et sa bonne volonté pour répondre à toutes les questions concernant la statue ont des limites. En fin de compte, il leur demande de la lui rendre et, s'ils refusent, menace de tuer un passager toutes les heures. Et il le fera.

Le meilleur moyen de contrer cette menace est de promettre de détruire l'objet (une pièce par meurtre est un excellent taux de change). Ceci tiendra le vampire à distance et protégera les passagers innocents, même si la destruction du Simulacre est impossible à l'heure actuelle : Fenalik n'a aucun moyen d'être sûr de ceci - l'étrange véhicule d'acier dans lequel il voyage est une preuve suffisante des progrès de la science dans cette ère nouvelle. Il redoublera d'efforts pour parvenir jusqu'aux investigateurs mais, même lui, ne pourra déchirer la peau de fer du wagon.

Fenalik n'attaque que pendant la nuit ; une fois le soleil levé, il perd tous ses pouvoirs de transformation et de régénération et doit retourner dans son cercueil. Les aventuriers penseront, bien sûr, que la créature doit reposer quelque part dans le train. Ainsi, s'ils parviennent à lui résister toute la nuit, au matin, ils pourront partir à la recherche de sa bière (elle est dans le fourgon arrière) et la détruire s'ils la trouvent.

Mais il leur faudra d'abord mettre de leur côté le garde qui reste là 24 h sur 24 ; plusieurs jets réussis, de Baratin ou équivalents, seront nécessaires pour le convaincre de les laisser rechercher une caisse de marchandises dans laquelle pourrait tenir un cercueil.

Le rôle de Fenalik

Fenalik a une manière toute particulière de se battre. Il frappe lorsqu'il le décide et fait tout son possible pour toucher au premier coup. Même lorsque ses Points de Vie descendent, il n'a qu'à se transformer en brume et se faufiler à l'extérieur pour pouvoir reconstituer ses forces et revenir plus tard continuer le combat.

Les autres passagers et le personnel de l'Express peuvent être entraînés dans la bataille, si le Gardien le désire. Pour chaque innocent mort à la place des investigateurs, ceux-ci perdent, cependant, 1 point de Santé Mentale.

Tempérez d'ailleurs l'enthousiasme sanguinaire de Fenalik : il est assez intelligent pour comprendre que des morts nombreuses ou même des dégâts trop importants attireront obligatoirement l'attention et entraîneront la participation des employés au combat, ce qui pourrait avoir comme résultat l'arrêt du train. Lequel aidera bien plus les aventuriers que lui ; une halte prolongée signifiant pour lui une mort certaine.

C'est seulement en lui ôtant définitivement tous ses Points de Vie, grâce à des sortilèges, des objets enchantés, ou en l'empalant avec un outil en bois, qu'on peut l'arrêter.

Les pièces du Simulacre sont elles-mêmes enchantées, et si on s'en sert comme de bâtons, elles blessent Fenalik. Ceci n'est inscrit nulle part, mais les personnages peuvent en avoir l'idée. Une partie de la statue cause 1D6 points de dommages à chaque coup qui atteint sa cible.

Quel que soit le moyen utilisé par les aventuriers pour essayer de tuer Fenalik, une fois que ses Points de Vie atteignent zéro, il voit s'interrompre brutalement et à jamais ses milliers d'années d'existence impie. Au lieu de tomber lentement en poussière, le vampire explose littéralement, recouvrant les investigateurs et toute chose à proximité d'un voile de cendres nauséabond.



Le réveil de Fenalik

Dernier recours

Une fois arrivés jusque-là, les aventuriers peuvent, si le Gardien le désire, être sous la surveillance attentive de Mehmet Makryat, qui usera éventuellement de ses pouvoirs magiques si besoin est. Le Gardien ne doit, néanmoins, avoir recours à lui que si la campagne est menacée d'échouer ; le simple fait d'entendre son nom au dîner peut inciter les personnages à désirer faire alliance avec lui - ou, au contraire, suivant leur interprétation des articles de journaux londoniens au sujet des trois Makryat, les faire mener une attaque contre lui.

Dans la mesure où, une fois à Constantinople, Mehmet prétendra être quelqu'un d'autre, Aktar, il devra être déguisé ou transformé, soit ici, soit là-bas, si le Gardien choisit de le faire intervenir dans cet épisode.

Conclusion



"J'ai apporté des bougies pour faciliter les recherches."

Une fouille minutieuse du dernier fourgon permet de découvrir le cercueil de Fenalik, une lourde caisse en bois d'environ 2 m de long, solidement attachée. A l'intérieur, blotties sur une couche de terre baignée de sang, ils trouvent la Tête grimaçante du Simulacre de Sedefkar ainsi que toutes les pièces manquantes jusqu'à ce jour. Son regard est à la fois vide et moqueur. Qui sait ce qu'elle a vu ?

Récompensez les aventuriers survivants d'un gain de 1D10 points de SAN parce qu'ils ont tué Fenalik. Si cela peut leur être utile, allouez-leur aussi (pour vengeance satisfaite) 1 unique point de Santé Mentale pour chaque investigateur mort des mains du vampire à bord du train. Ils en gagnent également 1D4 points pour avoir retrouvé la Tête du Simulacre de Sedefkar, ainsi qu'1D4 points de bonus pour être, dès à présent, en possession de toutes ses pièces.

S'ils possèdent effectivement tous les segments de la statue, réduisez uniformément leurs jets d'Idée, de Connaissance et de Chance de 30 %.

Trop de morts, trop de bruit

Plus le combat avec Fenalik a été difficile, plus il y a de passagers morts et, par conséquent, plus le Gardien doit présenter cet incident comme quelque chose d'assez banal et de tout à fait rationnel. En effet, quel journaliste ne ferait pas la une avec une histoire de bataille acharnée contre un vampire voyageant à bord de l'Orient-Express ? A côté de cela, les complots des anarchistes, la Menace Rouge et les dépravations des Allemands seraient bien fades ; les survivants du combat mené contre Fenalik deviendraient les glorieux héros de la civilisation tout entière.

Dans la mesure où de tels développements gênent le bon déroulement de l'histoire, ils ne doivent pas avoir lieu. Ainsi, la police refuse de croire en tout conte ayant trait à un soi-disant cadavre qui se serait levé pour semer la terreur dans le train.

Si les morts appartiennent tous à l'équipe des investigateurs, elle préfère penser qu'un des rescapés est le meurtrier et le retient prisonnier jusqu'à ce qu'un suspect encore plus approprié fasse irruption dans les jours suivants.

Si certains autres passagers sont également morts, elle décide de alors que les coupables sont des bandits turcs (si le convoi s'arrête en Bulgarie), grecs (s'ils se trouvent en Turquie), voire que ce sont des provocateurs soviétiques ou perses (dans le cas de la police interalliée).

Nos héros doivent arriver à Constantinople, soit incognito, soit soupçonnés de crimes graves.

Caractéristiques

NIKOLAI, Initié des Frères de la Chair, voleur de l'œil

FOR 18	CON 16	TAI 13	INT 12	POU 11
DEX 14	APP 10	ÉDU 6	SAN 0	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Kandjar 85 %, dommages 1D4 +2 +1D4
Arrache-œil 90 %, le seul dommage est que l'œil est arraché de son orbite.

Compétences : Baratin 55 %, Bulgare 60 %, Discrétion 80 %, Mythe de Cthulhu 11 %, Occultisme 19 %, Se Cacher 75 %, Trouver Objet Caché 45 %, Turc 50 %.

Sortilèges : Transfert de Morceaux de Corps.

SEPT DOUANIERS

La douane est désireuse d'appréhender les criminels et les ennemis politiques, ainsi que de mettre fin au trafic de devises ou d'objets de valeur. Elle effectue ses contrôles avec une extrême vigilance, vérifie minutieusement des documents d'habitude anodins et sonde les encadrements de porte avec les revolvers. Parfois, elle trouve.

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 50 %, dommages 1D3 +1D4
Lutte 45 %, dommages spéciaux
Matraque 50 %, dommages 1D6 +1D4
Pistolet Mitrailleur 9mm 45 %, dommages 1D10, en rafales.

Compétences : Discrétion 40 %, Écouter 50 %, Grimper 45 %, Mal Interpréter les Langues Étrangères 55 %, Sauter 45 %, Suivre les Ordres 65 %, Trouver Objet Caché 50 %.

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*
Chef	13	13	13	14	14	13
N° 1	13	9	13	14	12	11
N° 2	14	13	12	14	12	13
N° 3	15	14	12	12	12	13
N° 4	13	12	13	12	10	13
N° 5	15	14	13	11	10	14
N° 6	15	16	15	8	10	16

A. CHEDENKO, 70 ans, professeur à l'université

FOR 9	CON 17	TAI 8	INT 17	POU 9
DEX 8	APP 12	ÉDU 21	SAN 45	PdV 13

Bonus aux dommages : +0

Compétences : Allemand 75 %, Anthropologie 20 %, Archéologie 85 %, Bibliothèque 80 %, Bulgare 85 %, Français 60 %, Histoire 60 %.

Fenalik Le Vampire

"Nous trouvons la trace de quelque chose de perverti, une chose bizarrement malsaine et impure, un assemblage riche de détails grotesques et écœurants à la fois, qui ne font qu'accroître encore notre dégoût et notre horreur."

- Rev. Montague Summers, *Le Vampire en Europe.*

La férocité des tribus nomades scythes, qui ravagèrent les régions des mers Noire et Caspienne, est bien connue. Les



"C'est vrai ce que l'on dit au sujet d'un vampire ? Monsieur, je ne suis qu'un simple serveur !"

Grecs anciens ont rapporté que ces sauvages scalpaient et écorchaient vivants leurs ennemis vaincus.

Un chef-prêtre scythe était si assoiffé de sang que la mort ne suffisait pas à calmer sa cruauté. Trois nuits après que son corps eut été mis en terre, il se releva comme une chose vorace et bestiale, plus terrible et puissante encore que précédemment : un vampire.

Pendant plusieurs milliers d'années, la chose qui devint ensuite Fenalik chassa, rôdant toujours aux abords des sociétés humaines. Lorsqu'elle s'empara du Simulacre de Sedefkar, en 1204, elle put rejoindre ces sociétés. Ce furent finalement ses goûts qui la trahirent et l'amenèrent dans une cave de l'asile d'aliénés de Charenton, où elle passa les 150 dernières années.

Fenalik n'est, à l'heure actuelle, qu'une pâle copie distordue d'être humain, terrifiante et émaciée, à la peau de parchemin marquée de toute une ribambelle de cicatrices et de veines noueuses tendues sur les os ; ses bras obscènes de longueur, aux griffes aussi effilées que des lames de rasoir, se balancent sinistrement de chaque côté de son corps. Mais son visage est bien pire. Entourés d'un enchevêtrement inégal de cheveux sales et emmêlés, sa mâchoire avance comme un museau, ses lèvres fines ne réussissent pas à cacher l'incroyable forêt de crocs qui surgissent de ses gencives cadavéreuses, son nez est depuis fort longtemps tombé, laissant à la place un horrible trou ouvert jusqu'à la limite de son front bombé. Quant à ses yeux, ils sont encore plus terrifiants, très mobiles et trahissent toutes les horreurs qu'ils ont vues.

Remarques

Fenalik ne peut pas sortir lorsqu'il fait jour, car l'exposition directe au soleil lui coûte 1D3 Points de Vie par round. Toutefois, s'il est extrêmement emmitouflé, et que la brume ou un orage le protègent de leur bouclier, il lui est possible de faire de courtes sorties, par exemple, juste avant que la nuit proprement dite soit tombée ou dans les premiers instants de l'aurore. Les vampires cherchent à tromper le temps comme ils le font de Dieu et de l'Homme. S'il redevient propriétaire du Simulacre, Fenalik pourra, bien sûr, sortir à son gré à la lumière du jour.

Les vampires qui avaient foi en une religion durant leur vie, continuent à la respecter une fois morts-vivants. La jeunesse de Fenalik remonte, cependant, à bien avant la fondation des grandes religions monothéistes et les chamans qu'il connaissait alors sont morts depuis fort longtemps. Aucun symbole social ou moral n'a donc d'effets sur lui.

En tant que monsieur le comte, il pourrait bien avoir goûté à certaines pratiques érotiques que l'on prête à Dracula, Carmilla et d'autres. Il est possible, s'il a récupéré le Simulacre et son apparence humaine, qu'il reprenne ces amusements. Jusque-là, il chasse pour survivre.

Sous forme humanoïde, Fenalik attaque une fois par round en Griffant, Mordant ou Regardant Fixement ; comme tigre ou loup, il attaque en Griffant et Mordant en même temps ; chauve-souris, il ne peut que Mordre et s'il est brume, que Regarder Fixement.

La proximité d'ail diminue ses compétences et ses attaques de moitié.

FENALIK, vampire semi-immortel, ancien propriétaire du Simulacre de Sedefkar

FOR 32	CON 14	TAI 19	INT 17	POU 14
DEX 16	APP 3	ÉDU 40	SAN 0	PdV 17 +

+il se régénère à raison de 1 Point de Vie par round, mais ne peut le faire en plein jour.

Bonus aux dommages : +2D6

Armes : Griffes* 80 %, dommages 1D4 +2D6
Morsure** 80 %, dommages 1D4 +2D6
Regard Fixe***, comparaison des POU sur la Table de Résistance

* Si, dans un jet opposant ses Points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance, le vampire triomphe, son toucher draine 1D3 points de Magie à sa cible et les lui donne, à lui. Chaque nouveau jet réussi transfère 1D3 points de Magie supplémentaires. Les points acquis de cette manière s'évanouissent après un nombre d'heures égal au POU du vampire.

** Si une morsure de vampire entraîne des dommages, le maintien de cette morsure fait cesser toute résistance à la victime et lui draine ensuite 1D6 points de FOR (de sang) à chaque round.

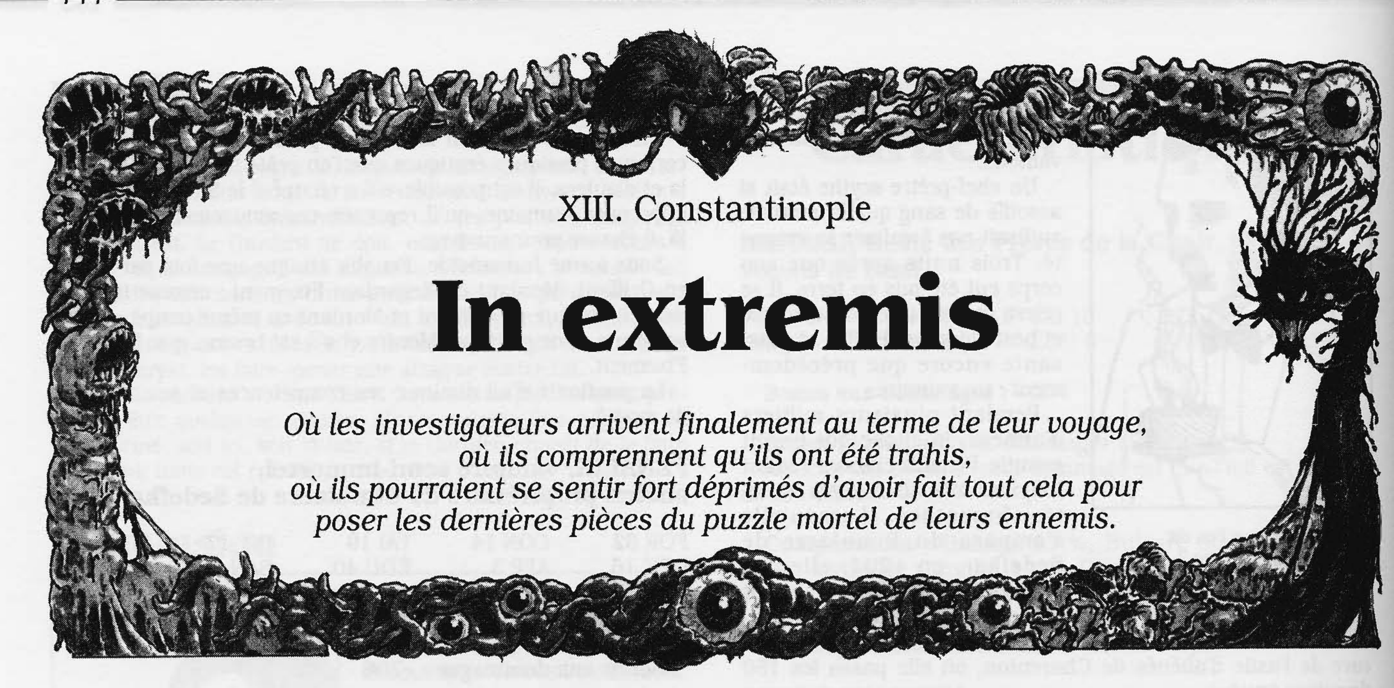
*** Jet de POU contre POU sur la Table de Résistance. Si la cible est vaincue, elle est hypnotisée et suit toutes les instructions simples. Un ordre de s'autodétruire lui donne droit à un jet sous INT x 5 pour se libérer de cette emprise, et ce, au début de chaque round.

Compétences : Anglais 75 %, Baratin 95 %, Discrétion 80 %, Écouter 85 %, Éloquence 75 %, Esquiver 70 %, Flairer 83 %, Français 80 %, Grimper 95 %, Histoire 20 %, Italien 60 %, Latin 35 %, Marchandage 90 %, Occultisme 35 %, Russe 65 %, Sauter 70 %, Suivre une Piste 60 %, Trouver Objet Caché 70 %, Turc 75 %.

Formes Préférées : Brume, chauve-souris, loup, tigre.

Perte de SAN : 1/1D8 points. Être témoin d'un changement de forme pour la première fois coûte 1/1D6 points.





XIII. Constantinople

In extremis

Où les investigateurs arrivent finalement au terme de leur voyage, où ils comprennent qu'ils ont été trahis, où ils pourraient se sentir fort déprimés d'avoir fait tout cela pour poser les dernières pièces du puzzle mortel de leurs ennemis.

par Geoff Gillan

Si les aventuriers ont survécu à l'attaque de Fenalik, ils sont maintenant à Constantinople en possession du Simulacre de Sedefkar complet. Forts de leur victoire contre le vampire, ils peuvent en toute modestie s'attendre à ne pas avoir de problème ici, au bout du parcours.

Le Gardien peut leur accorder une semaine de repos ou même deux, pour les préparer aux dangers à venir, ce qui est tout à fait possible dans la mesure où il n'y a pas de contrainte de temps dans cette aventure-ci. Il est probable que nos héros ont encore beaucoup de livres sterling ou au moins qu'ils ont pas mal de Crédit. S'ils ont besoin d'argent, un riche inconnu leur en donne dans le train, demandant seulement en échange qu'on le laisse prendre part aux festivités.

Informations réservées au Gardien

En ce qui concerne Constantinople, le professeur Smith a parlé à ses amis de deux choses essentielles qu'ils devraient y découvrir - le rituel à accomplir pour détruire le Simulacre et la Mosquée du Bout du Monde, où il leur faut l'effectuer.

En fait, ce rituel n'existe bien sûr pas : nul ne connaît le moyen de détruire le Simulacre de Sedefkar. Le professeur Smith a menti sur cela aussi, comme sur tant d'autres choses. Le temps que les investigateurs passent à chercher d'une part ce sortilège, d'autre part la Mosquée du Bout du Monde est celui dont a besoin Selim (et Mehmet) pour les piéger.

Les seules sources d'informations écrites qu'ils ont à leur disposition sont les journaux, les documents de la Bibliothèque de l'Université de Constantinople et ceux du Musée Topkapi. Ils obtiennent des renseignements oraux par la police, les ragots du marché et d'un certain individu du nom de Beylab le Transpirant. Tous les détails sont fournis plus bas. S'ils veulent apprendre quoi que ce soit, ils ont besoin de connaître le turc ou bien d'employer un scribe-traducteur.

Mehmet Makryat

Il a prévu que les investigateurs perdent le Simulacre de Sedefkar au bénéfice de la Confrérie, de préférence dans une embuscade préparée par Selim Makryat au cimetière Üskudar. Une fois que Selim est en possession de la statue, il ne manque pas d'accomplir le Rituel d'Activation dans la Mosquée du Bout du Monde afin de réveiller ses pouvoirs. Mehmet a décidé de les interrompre à un moment critique de la cérémonie et de prendre le contrôle d'une part de l'objet, d'autre part du culte. Il s'arrange pour que les aventuriers soient présents afin qu'ils puissent, au moment opportun, faire diversion.

Selim Makryat

Les Frères de la Chair ont un réseau d'espionnage considérable, qui comprend le personnel de nombre d'hôtels, des chauffeurs de taxi, des policiers, des employés des Chemins de Fer, etc. Selim Makryat a chargé Feyar, le chef de ses espions et son scribe de surveiller le marché, avec pour instructions de suivre comme son ombre tout étranger qui lui paraît intéressant.

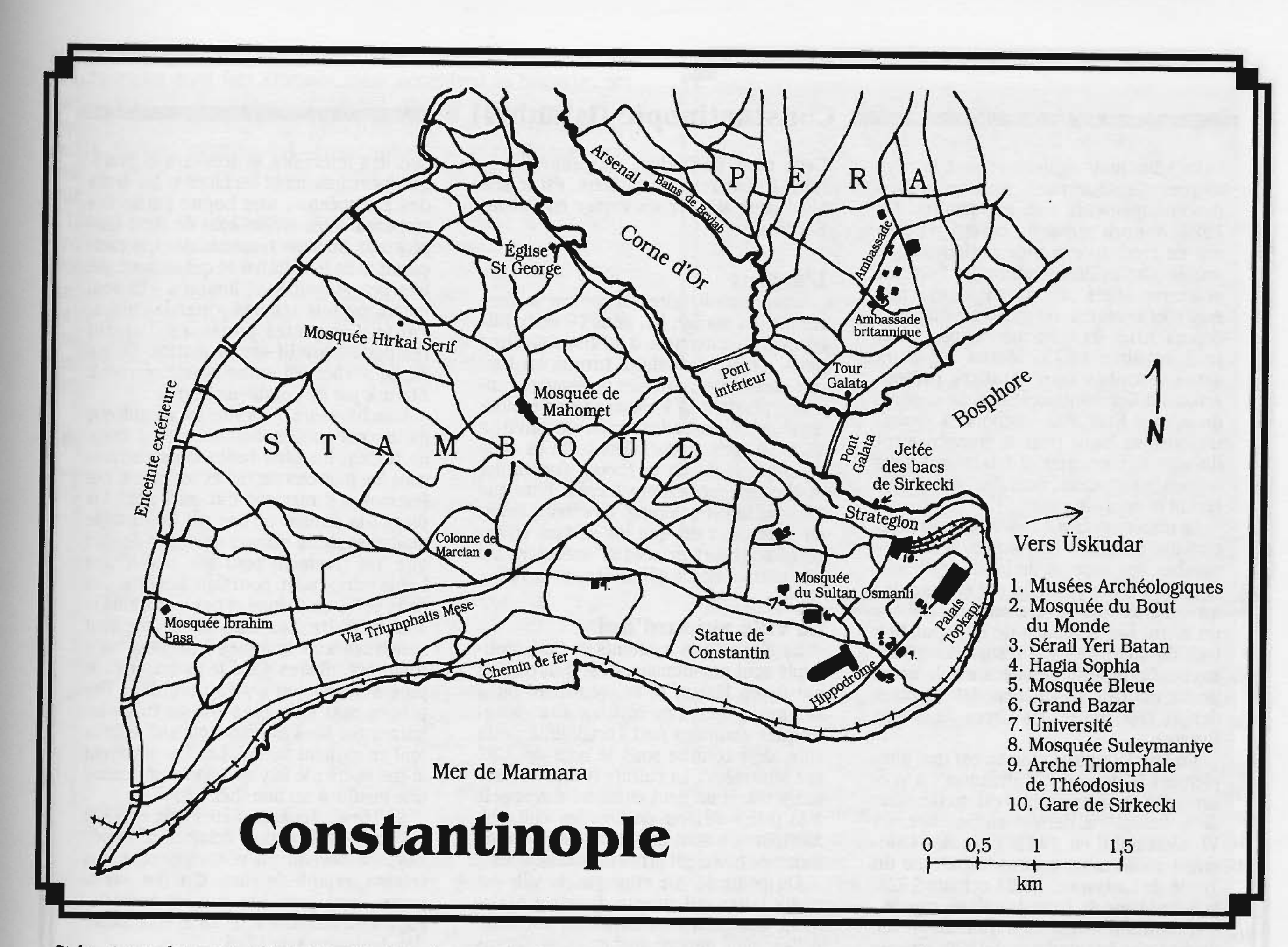
Le chef des Frères de la Chair sent que le Simulacre de Sedefkar est proche et que bientôt il réapparaîtra, mais il le craint autant qu'il le désire, car plusieurs prophéties mineures lui donnent à penser que ce retour précipitera la chute de la Confrérie. En conséquence, il veut renforcer son pouvoir en créant une Bête de Chair, un monstre rituel du culte. Lors des dernières semaines, il a collecté les enfants vivants dont il a besoin pour cela.

Informations destinées aux investigateurs

A leur arrivée à Constantinople, les investigateurs ont besoin de décharger du train et de mettre en sécurité leurs encombrants bagages. Ils trouvent pour cela un allié et un ennemi à la gare.

L'ennemi, ce sont les officiels car, dans cette région, ils sont réputés pour leur désordre et leur insouciance. Malgré le remue-ménage et le mélange de langues et de gens qui règnent en gare de Sirkecki, le terminus du Simplon-Orient-Express, tout doit être soigneusement mis en ordre pour le contrôle douanier. Cette imposition soudaine d'ordre dans le chaos total est plus que certains ne peuvent en assumer. Les objets se perdent.

Ceux appartenant aux aventuriers, et tout particulièrement le Simulacre, sont emmenés et rangés sans grandes précautions. Des discussions avec des habitués ou le personnel de l'Orient-Express peuvent avoir averti les investigateurs de ces inconvénients ; de plus, les Amateurs de Trains de Londres leur ont donné cette information durant leur dîner.



Si la statue leur est effectivement ôtée, les aventuriers doivent tenter de se faire entendre par des gens qui se les renvoient les uns aux autres - le personnel du bureau des bagages, celui chargé de leur transfert, les fonctionnaires des douanes, l'assistant du Directeur de la gare, puis le Directeur lui-même. Tous leur promettent de retrouver leurs affaires et s'y emploient honnêtement, mais les résultats sont incroyablement lents, et même au début de la chaîne apparemment nuls. Puis, 1D3 jours plus tard, les objets manquants réapparaissent brusquement à l'hôtel des aventuriers. Il est possible qu'il manque quelque chose de particulier dans un de leurs sacs, mais ce n'est pas forcé. Leurs bagages avaient été posés quelque part, à un endroit que personne n'aurait pu imaginer. "Nous vous souhaitons un bon moment dans notre belle cité," leur dit en souriant le livreur.

L'allié des investigateurs, c'est le personnel de l'Orient-Express. Les conducteurs de wagons seront mortifiés si les passagers ont des ennuis. L'efficacité du service de la CIWL sera démontrée lorsque toutes leurs affaires seront restituées intactes, et ce, seulement une heure après leur disparition.

Peu importe comment le Simulacre est revenu, mais dès son retour, demandez aux personnages de faire un jet de Chance. S'il échoue, les Frères de la Chair apprennent avant la tombée de la nuit que la précieuse statue est de retour dans leur chère patrie et savent également qui l'y a amenée.

Réservations et défense

Les investigateurs viennent à peine d'arriver par l'Orient-Express mais ils ont probablement déjà réservé leurs chambres au Pera Palace, l'hôtel des Wagons-Lits, qui est situé au nord, de l'autre côté du pont, à Pera-Galata. Il serait fort étonnant que le personnel du train n'ait pas conseillé cet excellent établissement à des voyageurs venant pour la première fois à Constantinople, car c'est aussi son intérêt. Il s'agit d'un hôtel de luxe classique dont les petits employés ont été choisis parmi les gens du pays et dont l'équipe dirigeante, européenne, ressemble exactement à celles de Paris ou de Londres. D'autres établissements bien plus modestes sont également à la disposition des touristes.

Les personnages doivent prendre des mesures, et tout particulièrement dans ce scénario, pour éviter qu'on leur vole le Simulacre. Ici plus qu'ailleurs, ils peuvent craindre, à chaque instant, qu'il n'arrive quelque chose à leur statue pendant leur absence.

Si leurs précautions sont trop voyantes, les Frères sont tentés de s'emparer de l'objet immédiatement, plutôt que d'attendre la mise en marche du plan de Selim. C'est au Gardien d'orchestrer leurs tentatives pour le dérober, en fonction de l'effectif des investigateurs, mais aussi des forces déployées par Selim dans la vieille et la nouvelle ville, qui ne dépassent que rarement la douzaine d'individus ; les temps sont incertains et les militaires sont capables d'intervenir si un groupe trop important est signalé.

Si les aventuriers décident de déposer le Simulacre en un lieu "officiel" (poste de police, banque, consigne de gare), les Frères risquent de l'apprendre facilement par l'intermédiaire de leurs nombreux espions. Un jet de Chance réussi devrait permettre de savoir si la méthode employée les en empêche. Il faudra, cependant, la réussite d'un second jet pour savoir si les employés, en raison de leur bêtise, ne risquent pas de vendre la mèche. Les Gardiens doivent essayer de faire de ce problème un leitmotiv dans le scénario.

Trouver un scribe

Le personnel de l'hôtel fait remarquer aux arrivants que le meilleur moyen pour eux de trouver leur chemin en ville, c'est d'utiliser un scribe, qui les aidera en ce qui concerne les connaissances générales et les coutumes et qui pourra également leur servir d'interprète. Constantinople a un taux d'analphabètes adultes très important ; les scribes y sont donc régulièrement employés pour écrire des lettres et répondre aux courriers officiels.

Constantinople (Istanbul)

La ville, mais également tout le pays auquel elle appartient, sont en proie à des changements très importants. En 1922, Ataturk arriva au pouvoir et promit de créer une grande nation turque unifiée. Or, les Britanniques, les Français et autres alliés occupaient Constantinople et certains territoires adjacents depuis 1918. Ils n'évacuèrent pas avant le 2 octobre 1923. Moins de deux semaines plus tard, Ataturk préféra Ankara à Constantinople comme capitale du nouvel État. Par ce choix, il voulait marquer sa haine pour le gouvernement du sultan, corrompu et totalement sous influence étrangère, dont Constantinople restait le symbole vivant.

Le nouveau régime militaire contrôle la majeure partie de la Turquie. Il menace nombre des aspects de la vie traditionnelle. Les voiles et les fez ont été bannis ; les symboles de l'ordre ancien tombent un à un. Les réactions de la population vont du fanatisme à la résignation philosophe. Cette antique cité a eu de nombreux maîtres et vu bien des empires depuis l'époque où les Grecs fondèrent Byzance.

En fait, l'Empire Ottoman est tout simplement le dernier à s'effondrer ; à présent, son existence même est du domaine de la fiction - le dernier sultan, Mehmet VI, s'est enfui en 1922. L'ère des Ottomans se termine avec la signature du Traité de Lausanne. Le 29 octobre 1923, la République de Turquie naît au monde.

Techniquement, Constantinople ne devient pas Istanbul avant 1926, lorsque les services postaux turcs la reconnaissent comme telle. Toutefois, les Turcs et l'Islam l'appellent Istanbul depuis fort longtemps. Ce nom vient de l'expression grecque eis ten polin qui signifie à peu près "dans la ville". L'Ouest, de tout temps envahi et assiégé par diverses armées islamiques, refusa d'abord de donner un nom hérité de l'ennemi à ce site historique, et ce, même après la chute de Constantinople, si bien que dans ces contrées, on continua à y faire référence comme à Constantinople jusqu'en 1950. Ceux qui préfèrent l'appeler Istanbul peuvent néanmoins le faire ; toutefois, dans ce supplément, le nom que nous utiliserons est "Constantinople".

Récemment (1920-1922), les Turcs ont été en guerre contre les Grecs et le sentiment anti-grec est encore très fort. On considérera donc probablement cet ennemi comme responsable de tout désagrément. Néanmoins, Constantinople est une grande cité cosmopolite où il y a de la place pour tout le monde. Les étrangers peuvent parcourir ses rues en toute sécurité et profiter de sa culture, de ses trésors artistiques et de son architecture. Cette porte de l'Orient, aux suaves parfums d'histoire et de mystère, est le lieu idéal pour achever un voyage en Orient-Express.

L'argent

L'unité monétaire turque est la livre turque (en abrégé, LT, dans l'Ouest). Elle équivalait autrefois à la livre sterling mais, depuis la défaite turque en tant que partie intégrante des puissances centrales pendant la Première Guerre mondiale, elle est redescendue à environ 25 % de cette valeur. D'ici la fin de cette décennie, le déclin va encore s'accentuer et elle ne représentera bientôt plus que 10 % de la livre sterling. La conséquence, en Turquie, c'est que les devises étrangères sont fort prisées et acceptées un peu partout dès le début des années 20.

La ville aujourd'hui

La plupart des habitants de Constantinople sont musulmans, c'est-à-dire qu'ils ont foi en l'Islam et se recueillent dans ses mosquées. Ces édifices aux gigantesques coupoles font l'originalité de la ville, déjà connue sous le nom de "Cité des Mosquées". La culture turque est très religieuse et on peut entendre des appels à la prière s'élever de tous les minarets alentour. Ce sont des sortes de tours en forme de fusée qui ornent les mosquées.

Du point de vue ethnique, la ville est majoritairement turque. Il existe également quelques communautés substantielles, mais minoritaires de Juifs, Gitans et surtout Grecs et Arméniens.

Constantinople est bâtie au bord de la mer, baignée à la fois par les eaux du Bosphore et celles de la Corne d'Or. Elle se divise en trois provinces. Stamboul, la vieille ville, est la plus au sud de l'Europe ; Pera-Galata, aussi appelée la nouvelle ville - essentiellement composée du quartier européen - est construite sur la rive européenne de la Corne d'Or ; et enfin Üskudar, de l'autre côté du Bosphore, est située en Asie. Aucun pont ne relie plus Üskudar à l'Europe depuis 1973. Le passage se fait en ferry ou bateau privé.

La grande cité est tristement célèbre pour être la plus sale d'Europe. Les ordures s'y amoncellent, assez variées pour contenir tantôt des pigeons morts, tantôt un malheureux chien sauvage ou encore des petits chats, des détritus en pagaille et du poisson pourri. Les visiteurs trouvent ces déchets envahissants, mais l'occupation alliée n'a fait qu'accentuer le problème.

A cause d'elle, l'administration civile ainsi que les services de police sont à présent quasi inexistants. La poignée de policiers interalliés se trouvant là protègent principalement les biens et les droits des Européens ; une bonne partie des responsabilités civiles sont de facto laissées aux anciens responsables qui exerçaient sous le sultanat et qui ne sont que très peu surveillés et financés - ils sont même parfois ignorés - par les alliés. Faute d'enquêtes poussées, l'argent l'emporte souvent sur la justice. Ce qui explique l'accueil enthousiaste réservé à Ataturk par de nombreux Turcs.

L'architecture de la ville est magnifique (bâtiments publics, fontaines, etc.), mais, de toutes, les plus belles constructions sont les maisons de thé et les bains. Les femmes n'y mettent que rarement les pieds ; la femme turque est la véritable maîtresse de la maison mais elle ne sort que très rarement pour son plaisir. Les bains turcs sont pourtant ouverts aux deux sexes en théorie et ont leur utilité et leur étiquette. Les maisons de thé sont réservées aux hommes ; parfois, on y traite des affaires dans le jardin, mais le plus souvent, on s'y entasse dans des pièces mal éclairées où on fume en jouant au backgammon ou aux échecs tout en sirotant du thé. Les Turcs boivent le thé sucré ; le lait est considéré comme une insulte à un bon thé.

Le Musée Topkapi a été fondé en 1892 et, sous la direction éclairée d'Hamdy Bey, est devenu un véritable coffre aux trésors, rempli de chefs-d'œuvre historiques sans prix. Les musées archéologiques voisins datent de 1836 et le Musée des Janissaires de 1726.

Les moyens de transport

Constantinople est conçue pour les piétons, les chevaux et les charrettes. Ses rues sont, pour la plupart, étroites et très animées, si bien qu'il est quasi impossible d'en traverser plusieurs successives en automobile. Ses centaines de culs-de-sac sont un véritable défi au sens de l'orientation des habitants de longue date eux-mêmes.

Tous les transports publics sont des versions revues et corrigées du bus ou du taxi. Les bus de ville et les tramways sont le plus souvent bondés ; la compagnie privée des "bus du peuple" possède, en fait, toutes sortes d'engins motorisés, des camions, des fourgonnettes, des tramways - tout véhicule ayant des roues et permettant de transporter des passagers. Les véhicules sont souvent décorés de colliers de perles bleues qui sont censées écarter le mauvais œil. Il existe également des taxis privés, et certains même que l'on partage (dolmus). Dans ceux-ci, le chauffeur entasse autant de gens qu'il le peut en parcourant les rues à la recherche de nouveaux clients.

Confrontez les aventuriers qui ont ignoré ce conseil avec un problème qui demande une connaissance du turc ou des habitudes locales - embouteillage, valise volée ou arrestation en tant qu'espion grec pourraient leur faire réaliser combien ils sont vulnérables et ont besoin d'aide.

Le meilleur endroit où trouver un scribe est le grand bazar de Stamboul. Ses huit portes gigantesques en acier sont ouvertes dès 8 heures du matin. Environ vingt-cinq hectares d'étalages occupent la place qui leur est offerte sous des dômes impressionnants et dans des halls voûtés. On y vend de tout - des tapis aux bibelots, des bijoux aux vêtements, des dictionnaires aux horloges, des coffrets finement ciselés aux télescopes en cuivre ; d'étranges camelots y sont également présents, accroupis dans les coins sombres en compagnie des vendeurs d'amulettes et de poisons. Les aventuriers doivent dépasser une multitude de marchands à l'affût d'un acheteur avant de parvenir aux scribes. Comme ils s'avancent vers ceux-ci, ils voient cinq colosses, des nationalistes turcs, se diriger vers eux à grande vitesse.

Ces hommes les dépassent d'un pas rapide, mais en les frôlant, si bien que les investigateurs peuvent croire à une

attaque en règle. Si l'un d'entre eux s'avance et les défie, les cinq hercules sont fort étonnés mais acceptent la bagarre, art dans lequel ils sont apparemment passés maîtres et pour lequel ils utilisent coups de poing au corps et à la tête. Néanmoins, ils font rapidement comprendre aux personnages que c'est le jeune scribe, qui se trouve derrière eux, leur centre d'intérêt.

Les cinq brutes le battent, le cognent contre son étal et piétinent ses crayons, ses encres et ses papiers. Il essaie de se défendre mais est vite dépassé. Satisfaits, ses agresseurs partent aussitôt après. Si les aventuriers tentent de s'interposer, les attaquants les écartent rapidement puis s'en vont, sans cesser d'insulter le malheureux qui, tremblant, s'efforce de rassembler ses affaires, de réparer son étal et de reprendre son commerce.

Feyar



Feyar le Scribe

Si les aventuriers sont intervenus, le petit scribe se présente en un anglais tout à fait correct et dit s'appeler Feyar. C'est un jeune homme mince et assez beau garçon, au regard très vif et aux manières engageantes.

"Messieurs, je suis désolé. Ces hommes étaient en affaires avec le gouvernement, mais leurs transactions ont mal tourné et, bien que ce ne soit aucunement ma faute, ils passaient par moi pour leur commerce. Ne pouvant rien contre les autorités, ils ont choisi de passer leur colère sur moi. Je vous demande pardon. Vous paraissez fort alarmés." Il semble très ennuyé pour les investigateurs et leur offre ses services.

Lui aussi est un agent des Frères de la Chair et la lutte a été provoquée afin d'attirer l'attention des personnages sans éveiller leurs soupçons. Toutefois, Feyar est aussi un scribe fort brillant et, en cette qualité, peut leur être fort utile dans Constantinople. Il participe pleinement à toutes leurs recherches et se révèle un aide cultivé, assidu et perspicace.

S'ils décident de ne pas louer ses services, il s'éclipse sans plus tarder.

Les journaux

Les deux principaux journaux du pays sont l'*Orient* et le *Tanin*, des quotidiens de langue turque qui sont également les meilleures sources d'informations de Constantinople. Tous deux ont leurs bureaux à Constantinople même. Des journaux étrangers, vieux de plusieurs semaines, sont disponibles mais ils ne donnent que très peu de renseignements concernant la Turquie.

L'article qui suit (Aide de jeu n° 20) est paru dans le premier journal de Constantinople que les aventuriers consultent. C'est le dernier d'une longue série.

Si les aventuriers cherchent ce genre d'articles dans les bureaux des quotidiens, ils en trouvent effectivement d'autres dénonçant des enlèvements d'enfants, mais n'apprennent rien d'autre.

En fait, les gamins ont été volés par les Frères, suivant les ordres de Selim. Ils sont détenus à la Mosquée du Bout du Monde.

La Mosquée du Bout du Monde

Nulle part dans les journaux il n'est fait allusion à la Mosquée du Bout du Monde. Un jet de Bibliothèque à ce sujet prend une après-midi aux personnages qui, pourtant, ne trouvent rien. Toutefois, en cas de réussite, ils sont sûrs que

Enfants disparus : l'hémorragie continue

La police suspecte les esclavagistes

Plusieurs Grecs arrêtés pour interrogatoire

Aujourd'hui, on a découvert qu'un quinzième enfant de Constantinople manquait à l'appel.

Blatek Mayval, âgé de 7 ans, a été enlevé hier à midi, à l'heure agitée du déjeuner, à Stamboul, juste devant la maison de thé de son père.

La police n'a pas encore de coupables, mais elle pense qu'il pourrait s'agir d'un trafic d'esclaves. Les citoyens de notre belle ville devraient surveiller leurs enfants avec la plus grande attention.

Parmi d'autres suspects, la police a arrêté quelques Grecs afin de les interroger, car elle aurait reçu un rapport affirmant que la Grèce accueille des enfants volés.

Aide de jeu n° 20

leur recherche a été suffisamment efficace mais qu'il n'y avait tout bonnement rien à trouver. Avec un bon jet d'Idée, ils se disent que, peut-être, le nom de Mosquée du Bout du Monde n'est pas celui connu du grand public ou le plus usité.

Cette idée en tête, ils peuvent souhaiter consulter à nouveau les journaux, afin de voir s'il n'est pas fait état quelque part de crimes qui auraient eu lieu près d'une mosquée. Après une seconde après-midi d'étude, un autre jet réussi de Bibliothèque leur donne une candidate possible, la Mosquée Rouge, à l'extrémité sud de Stamboul.

La Mosquée Rouge, depuis longtemps abandonnée, a acquis une affreuse réputation. On dit qu'elle est le lieu de rencontre des truands et même parfois pire. Ceux qui ont quelques biens de valeur l'évitent, et pourtant, elle n'est pas si loin du Musée Topkapi. Dans un des éditoriaux, il est dit qu'elle devrait être, soit rénovée, soit détruite. La Mosquée Rouge est, évidemment, la Mosquée du Bout du Monde.

La bibliothèque de l'université

L'université, qui ressemble davantage à un lycée, est située sur la place Beyazit à Stamboul, tout près du grand bazar. Le personnel y est très serviable, surtout avec les lettrés étrangers, désireux qu'il est de promouvoir son école en tant que siège de la connaissance turque digne d'être comparée à ses équivalents occidentaux.

- Nulle part, il n'est fait mention des Frères de la Chair ou d'une quelconque organisation de ce type, car nul n'a osé (ou n'a vécu pour) exposer leurs secrets. Toutefois, un jet réussi de Bibliothèque révèle, dans l'histoire récente de Constantinople, quelques références fort obscures à un culte criminel que la rumeur accuse d'avoir des inclinations cannibales. Il est dit que ces hommes cruels se regroupent dans ce que le guide touristique de la ville appelle "une mosquée en ruine, de teinte rosée."

- Il n'est question nulle part du Simulacre de Sedefkar. Toutefois, des jets réussis de Bibliothèque et de Chance permettent de découvrir une note relative aux Parchemins de Sedefkar, conservés parmi les anciens documents de la collection du Musée Topkapi.

Les ragots

Mis à part les endroits consacrés à la connaissance, la meilleure source d'informations de Constantinople est

constituée par les marchés et les maisons de thé, où l'on peut entendre toutes sortes de commérages et d'histoires, tout nouveaux ou non.

Les enfants disparus

Il y a eu deux fois plus d'enfants volés que le déclarent les autorités. Ceux qui ne sont pas signalés viennent souvent de familles très pauvres, qui ne sont pas allé voir les responsables ou dont on a ignoré les plaintes.

La dernière nouvelle en date est celle de l'enlèvement du fils d'un très riche Européen. Ce qui pourrait éventuellement inciter la police à faire quelque chose.

La mosquée, les Frères, le Simulacre

S'ils demandent des renseignements au sujet de la Mosquée du Bout du Monde, des Frères de la Chair ou du Simulacre de Sedefkar, les aventuriers n'obtiennent que trois types de réponses.

Lancez 1D10 pour chaque personne qu'ils interrogent :

- **1** - La personne a entendu parler de ces choses, mais elle est bien trop effrayée pour le reconnaître, comme le leur révèle un jet réussi de Psychologie. S'ils essaient de lui arracher ce qu'elle sait, elle fuit.
- **2-9** - La personne est honnête en leur avouant ne pas savoir de quoi il s'agit.
- **10** - La personne est un agent des Frères de la Chair, ou bien un tel agent est à proximité et les entend. Les investigateurs sont ensuite surveillés.

Beylab le Transpirant

Si les personnages vont glaner des informations dans les marchés, le bazar aux Épices ou, mieux encore, le grand bazar, ils obtiennent quelques renseignements que leur murmure une source sûre : Beylab le Transpirant. Ses quartiers particuliers sont les bains turcs, sur le front de mer, à Pera.

Beylab, à condition qu'ils paient bien, peut leur trouver n'importe quelle information au sujet de n'importe qui, comme on le chuchote un peu partout dans les marchés. Il aime les étrangers, dans la mesure où ils sont plus généreux que ses compatriotes. Feyar les prévient que l'homme est connu comme le loup blanc et qu'on ne peut lui faire confiance, mais où qu'ils aillent, ils entendent parler de Beylab.

Pour le contacter, ils peuvent envoyer un message aux bains turcs, afin d'annoncer le jour et l'heure où ils viendront lui rendre visite ; Beylab s'arrangera pour être disponible. Le rendez-vous doit être fixé à quelques jours plus tard, afin de permettre aux aventuriers de mener à terme leurs autres enquêtes.

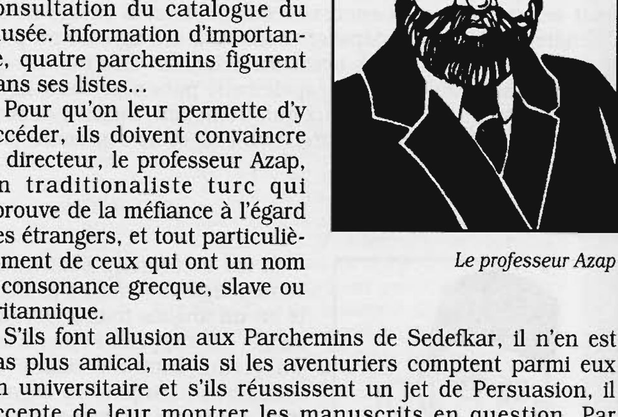
Mais Beylab n'aime pas qu'on le fasse attendre ; s'ils n'arrivent pas à l'heure, ils auront certainement du mal à en obtenir une autre entrevue.

La police

La police a sur les bras des centaines de cas irrésolus, probablement dus aux Frères de la Chair, mais se refuse à croire qu'un tel culte puisse encore faire des siennes dans la Turquie moderne. Pour elle, les responsables des disparitions d'enfants sont certainement des esclavagistes ou des bandits, rien d'autre. Plus les investigateurs poussent leurs recherches, moins la police est désireuse de les voir rester.

Le musée Topkapi

A la fois mosquée, palais, musée et lieu d'étude, c'est une des merveilles de Constantinople. Toutefois, ses responsables considèrent les Parchemins de Sedefkar comme des objets dépassés et embarrassants, dont ils pensent qu'ils donnent une mauvaise image de l'héritage historique turc. Ne serait-ce que pour en apprendre un peu plus à leur sujet, les personnages doivent réussir un jet de Bibliothèque pendant leur consultation du catalogue du musée. Information d'importance, quatre parchemins figurent dans ses listes...


Le professeur Azap

Pour qu'on leur permette d'y accéder, ils doivent convaincre le directeur, le professeur Azap, un traditionaliste turc qui éprouve de la méfiance à l'égard des étrangers, et tout particulièrement de ceux qui ont un nom à consonance grecque, slave ou britannique.

S'ils font allusion aux Parchemins de Sedefkar, il n'en est pas plus amical, mais si les aventuriers comptent parmi eux un universitaire et s'ils réussissent un jet de Persuasion, il accepte de leur montrer les manuscrits en question. Par contre, ils ne sont pas autorisés à les étudier. Il est totalement insensible aux jets de Baratin, de Marchandage ou même à toute tentative de corruption, à moins que ses interlocuteurs ne parviennent à lui démontrer que leurs études amélioreront, d'une manière ou d'une autre, la position de la Turquie dans le monde et augmenteront le respect des Européens et des Égyptiens à son égard.

Hélas, les tubes dans lesquels les parchemins devraient se trouver sont vides, excepté pour une note en turc que l'on a laissée à leur place.

> *L'Écorché réclame ce qui Lui revient de droit. Maudit soit Garaznet le Voleur.*

Les frères ont volé les rouleaux il y a fort longtemps, mais le message n'a été déposé là que quelques jours plus tôt, afin de conduire les investigateurs au piège de la tombe de Garaznet, au cimetière d'Üskudar - reportez-vous à l'Aide de jeu n° 21 (page 151), pour des informations supplémentaires.

Garaznet se révèle avoir été un universitaire turc qui vécut il y a quelque quatre cents ans. On ne sait que très peu de choses le concernant, excepté qu'il n'a pas de descendants. Il est enterré au cimetière d'Üskudar.

Si les aventuriers cherchent dans les documents officiels quelle a été la dernière personne à consulter les parchemins, ils découvrent qu'il s'agit d'un certain Selim Makryat, qui le fit en 1823. Son nom ne figure nulle part ailleurs.

Une sortie de nuit

Si les personnages désirent s'amuser un peu durant la nuit, ils peuvent aller dans l'un des nombreux cafés de la ville profiter du spectacle des danseuses du ventre, qui est une tradition turque très ancienne. Ils devraient moins apprécier certaines des autres attractions nocturnes de Constantinople.

Le gitan et l'ours

Durant la nuit, ils sont suivis par un gitan et son ours. Le bohémien semble tout à fait inoffensif au départ, tout comme ses nombreux frères, arpentant les rues en tirant derrière lui son ours en laisse. Toutefois, on ne voit jamais le couple clairement : il est toujours à moitié tapi dans l'ombre. A un moment, alors que les investigateurs passent à côté de lui dans la rue, un jet réussi d'Écouter leur permet d'entendre le gitan murmurer : "Prenez garde, mes amis", avant de continuer son chemin comme si de rien n'était.

A chaque rencontre après cela, le gitan devient de plus en plus perturbant. Parfois, lui et son ours ont l'air de n'être qu'un, un monstre à la forme incroyable, ou alors, ils sont bien deux êtres distincts mais étranges, aux allures de fantômes.

Le bohémien est en fait Mehmet, et l'ours une créature qu'il a invoquée et qui lui permet de savoir, à tout moment, ce que font les aventuriers. Ses caractéristiques ne sont pas fournies car ils ne la voient jamais de près, excepté sous sa forme d'ours. Le Gardien peut leur suggérer ce qu'il veut à son sujet. A nouveau changé, Mehmet se présentera à eux plus tard sous le nom d'Aktar dans "La légende du gitan", que vous trouverez plus loin.

Les Frères de la Chair

Lors de leurs sorties nocturnes, les aventuriers sont toujours confrontés à des Frères. Certains sont moins subtils que d'autres, et une allée sombre peuplée d'ennemis de leur maître est alors trop tentante pour qu'ils n'attaquent pas.

Au cours de ce genre d'affrontements, les Frères font autant de prisonniers que possible, en choisissant de préférence les investigateurs qui paraissent en savoir plus que les autres ou être les chefs du groupe.

Les captifs sont emmenés à la Mosquée du Bout du Monde et torturés avec la Malédiction de l'Enveloppe Putride, jusqu'à ce qu'ils révèlent tout ce qu'ils savent sur le Simulacre et ce qui s'y rapporte. Soumis à une telle horreur, ils ne résistent pas plus de 2 heures. Après quoi des morceaux de leur corps sont découpés pour servir aux Frères qui en ont besoin. Rencontrer quelqu'un portant un membre de leur ami disparu (qu'ils identifient avec certitude grâce à une chevalière, par exemple) peut fortement choquer les survivants (cela nécessite, évidemment, un jet de Santé Mentale).

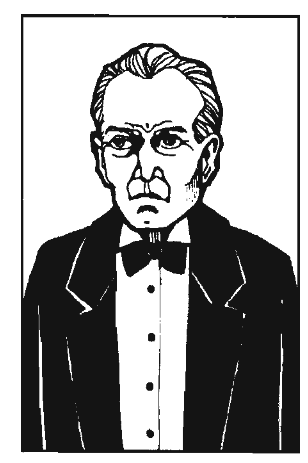
La requête de l'ambassadeur

Dans les clubs et les hôtels anglais, une rumeur circule disant que l'ambassadeur de Grande-Bretagne cherche quelqu'un prêt à mener une enquête pour lui. Ce qui laisse supposer qu'il ne se fie ni au personnel mis à sa disposition, ni à la police, qu'elle soit turque ou interalliée.

Si les aventuriers ont, pour une raison ou une autre, fait parler d'eux (en subissant des attaques des Frères, en étant présents lors du meurtre de Beylab, etc.), ou si le représentant de Sa gracieuse Majesté a précédemment eu vent de leur existence (peut-être à cause de cette étrange affaire qui a eu lieu il n'y a pas si longtemps sur la ligne Londres-Liverpool), il prend sur lui de les contacter, leur envoyant un message pressant et une voiture pour les conduire à l'ambassade, laquelle se trouve à Pera-Galata.

Sir Rutherford Douglas exige de voir les aventuriers sur-le-champ et refuse l'entrée à tout Turc qui les accompagnerait, y compris Feyar.

Sir Douglas Rutherford



Sir Douglas Rutherford

L'ambassadeur est un homme grand et maigre, un homme au dos voûté, au nez crochu et aux cheveux gris. Il a pour habitude de frapper dans ses mains pour se donner de l'importance lorsqu'il parle. Son style est très pompeux, il est extrêmement snob et xénophobe, mais il fait preuve du traditionnel flegme anglais et pourrait bien être un allié précieux...

Il apparaît cependant à ses visiteurs presque affolé. La nuit dernière, son fils a été enlevé (il s'agit bien là de la dernière victime des kidnappeurs). Renonçant à invoquer un quelconque prétexte, il implore les aventuriers, en tant qu'Occidentaux en ces étranges contrées, de l'aider à retrouver le garçon. Il leur offre bien sûr de l'argent. De plus, en ayant Rutherford pour allié, ils pourront user de sa position et son influence dans la cité.

Le jeune Rutherford se nomme James et est âgé de 9 ans. Il a été aperçu pour la dernière fois dans le jardin de l'ambassade. Son père soupçonne la participation au rapt de certains membres du personnel et peut très bien, si les investigateurs le désirent, faire venir les Turcs de l'endroit - ces hommes et femmes ne sont employés que pour le nettoyage et le jardinage ; le reste de la domesticité est britannique. Les personnages attentifs (avec un jet réussi de Trouver Objet Caché) remarquent que l'un de ces subalternes a d'étranges cicatrices autour des yeux et des oreilles. S'ils l'examinent de plus près, ils découvrent que les yeux de l'homme paraissent aveugles - ce sont des yeux de mort. Il s'agit d'un espion des Frères de la Chair.

Avant même qu'ils le questionnent, il essaie de s'enfuir. Une fois capturé, il leur crie : "Les Frères ont le garçon et tous les autres enfants. Et vous, vous mourrez. La Bête de Chair viendra. Bientôt, vous dormirez dans les bras de l'Écorché." Puis, le tatouage qu'il a sur l'épaule se met à se tordre, au déclenchement automatique d'un sort que les Frères portent afin de ne jamais en dire trop. Sa bouche se déforme horriblement, la peau de son visage paraît se liquéfier pour couler dans sa bouche puis dans son gosier, jusqu'à ce qu'il s'étouffe (1/1D6 points de SAN). Après cet événement, Rutherford ne recule plus devant aucun effort afin d'aider les investigateurs.

L'ambassadeur a une théorie. Tout porte à croire que les activités criminelles dont il est fait état autour de la Mosquée Rouge ont un rapport avec les gens qui détiennent son fils. Or, la police dit qu'elle a fouillé la Mosquée Rouge de fond en comble et qu'elle n'a rien trouvé. Rutherford indique aux aventuriers l'endroit précis où est située la construction en question et leur dit qu'à son avis, même s'il demandait aux autorités de fournir de nouveaux efforts, ceux-ci seraient vains. Il avoue disposer de forces secrètes supplémentaires, des forces du gouvernement de Sa Majesté, mais ajoute que ceci doit rester confidentiel, car ces troupes sont engagées dans quelques activités secrètes, le long de la brûlante frontière turco-grecque.

Sir Rutherford mentionne également le fait qu'il a entendu parler d'un homme qui serait une intarissable source d'informations, un certain Beylab le Transpirant. Peut-être sait-il où sont gardés les enfants.

En ce qui concerne son fils, James était en train de jouer dans le jardin lorsqu'il a disparu. Il portait des vêtements turcs, les seuls qu'il aimait vraiment. Rutherford dit que le garçon avait bruni sous le soleil de Turquie et qu'il adorait se prétendre un de ces garnements qui courent les rues. Il est possible qu'il ait été pris par erreur.

Puis, le diplomate réfléchit. "S'ils l'ont pris par erreur, que faisait donc cet espion ici ?" Un jet d'Idée réussi amène l'un des investigateurs aux mêmes conclusions. Rutherford réalise par la suite que ces "Frères", quels qu'ils soient, doivent probablement espionner toutes les ambassades, que ce doit être routinier. Ceci ne devrait rien signifier pour les aventuriers, à moins qu'ils n'aient choisi une ambassade comme cachette pour la statue. Si c'est le cas, à leur retour, ils se rendent compte que tout ce qu'ils y avaient entreposé s'est envolé.

La Mosquée Rouge

Les investigateurs souhaitent sûrement visiter la Mosquée Rouge (la Mosquée du Bout du Monde). Il n'y a qu'une seule issue évidente et elle est fort bien gardée.

La construction en ruine a un air de désolation qui ne donne guère envie d'entrer aux rares touristes ou aux passants. Ses murs sont couverts de boue épaisse et de saleté. Des animaux morts et des ordures en obstruent le seuil. Deux portes cloutées, toujours fermées, donnent sur un grand hall d'entrée.

Une demi-douzaine, voire plus, de jeunes Frères flânent aux alentours ou dans le hall, donnant l'impression de faire partie d'un gang des rues fort peu recommandable. Ils essaient de vendre aux touristes de "jolies choses," en fait des

marchandises volées, et découragent les aventuriers d'entrer dans la mosquée.

Le hall d'entrée, qui a dû être un jour un lieu accueillant pour les nombreux fidèles de la Seule Vraie Foi, est à présent aussi nu et froid qu'une tombe. Un rideau en loques, qui lui aussi a sans doute été bien différent (tapis persan d'une valeur inestimable, par exemple), pendu à l'extrémité de la pièce, dissimule ce qui se passe sous le dôme de la mosquée.

Il y a là davantage de Frères, qui s'avancent d'un air menaçant vers ceux qui ont pénétré dans le dôme sans y être invités. Il vaut mieux que les intrus partent. Il n'y a d'ailleurs rien d'intéressant ici, pas même un indice.

Les personnages ne trouvent aucun autre moyen de pénétrer dans le bâtiment. Néanmoins, s'ils se postent devant l'entrée principale pendant un ou deux jours, ils constatent qu'aucun des hommes qu'ils ont vus à l'intérieur ne sort ou n'entre, ce qui signifie que les occupants des lieux ont une sortie secrète. Reportez-vous au paragraphe "L'entrée secrète", un peu plus loin.

Beylab

Il fut un temps où Beylab le Transpirant ne craignait rien ni personne, mais les Frères ont refait son éducation à leur manière et, à présent, il est heureux de leur rendre service. Les Frères ont eu le temps de le prévenir afin qu'il ne donne aux aventuriers que des informations qui les conduiront au passage secret du cimetière d'Üskudar. Selim a décidé que la rencontre avec Beylab devait être aussi convaincante que possible : Beylab sera assassiné, comme si les adorateurs voulaient absolument le réduire au silence.

Les investigateurs peuvent raconter au marché qu'ils désirent obtenir un rendez-vous avec Beylab. On convient d'un jour et d'une heure, où il leur faut se rendre dans des bains, à Pera, sur la rive nord de la Corne d'Or.

Le chemin le plus direct pour y arriver passe par le Pont Galata, mais celui-ci est constamment embouteillé. Le Gardien doit un peu presser les personnages : ils ont été prévenus que Beylab exige la ponctualité. Il leur faut entrer dans une partie de la ville qu'ils ne connaissent guère et atteindre une étrange destination avant une certaine heure de l'après-midi. Le vacarme et le chaos que l'on trouve sur ces routes contrastent avec l'atmosphère calme, inquiétante et spectrale des bains où ils se rendent.

Les bains

Les bains turcs sont une très ancienne institution, encore populaire de nos jours à Constantinople. Ici, ils sont divisés, femmes d'un côté, hommes de l'autre (dans la plupart, il n'y a généralement aucune séparation, sinon celle des heures ; certaines sont réservées aux dames, d'autres aux messieurs). Toutes les coutumes des bains turcs sont observées de la même manière par les hommes et les femmes, à une exception près : les hommes portent une serviette alors que les femmes sont généralement nues.

Ces bains se composent de trois pièces distinctes :

- La première est le *camekan*, ou vestiaire, où les clients se déshabillent en entrant et se rhabillent à la sortie. Après le bain, il n'est pas rare qu'ils viennent s'y réfugier pour siroter leur thé.

- La seconde est le *sogukluk*, une pièce où les clients se prélassent dans une atmosphère assez agréable afin de se préparer à la chaleur, étouffante cette fois, du sauna suivant.

- Enfin, la troisième est le *haratet*, le sauna en soi. La température y monte jusqu'à 125 degrés Fahrenheit (environ 59° Celsius).

Il y a cinq Frères de la Chair dans les bains. L'un est un membre du personnel et distribue les serviettes dans le



Beylab le Transpirant

sogukluk. Les autres sont là en tant que clients. Ce sont deux "femmes" et deux hommes. Les "femmes" sont, en fait, des hommes dont on a changé certaines parties du corps pour leur donner un aspect féminin.

La rencontre avec Beylab

A leur entrée, les aventuriers sont informés qu'ils ne peuvent aller plus loin qu'en tant que clients, ce pourquoi, ils doivent se dévêtir avant de pénétrer dans le haratet en serviette pour rencontrer Beylab.

Les investigateurs femmes ne peuvent le voir à cause de la séparation. Il n'y a que deux assistantes et cinq clientes dans la section des femmes, dont deux sont en fait des Frères. Ceux-ci sont prêts à attaquer tous ceux qui les gênent.

Par contre, les investigateurs mâles peuvent se rendre auprès du Transpirant. Ils entrent dans un monde dont ils ne distinguent guère les contours. Immédiatement, ils commencent à suer. Il y a de la vapeur partout. Le sol et les murs sont en marbre. Du plafond leur parviennent de légers traits de lumière qui filtrent au travers des ciselures en étoile. Des blocs hexagonaux épais sont disposés tout autour de la pièce et chauffés par en dessous. Tantôt les clients sont allongés sur des morceaux de marbre, tantôt ils préfèrent rester debout dans un coin.

Sur une de ces pierres se trouve un homme ridiculement gras, Beylab, littéralement baigné de sueur. Il y a également huit autres usagers, six normaux et deux Frères, ainsi que trois assistants, dont l'un masse un client, et un deuxième en lave un autre avec un mélange d'eau et de savon. Le troisième est, lui aussi, un Frère. Lorsque les aventuriers avancent vers Beylab, il leur fait signe d'approcher d'un geste langoureux de sa main boursouflée. Le seul moyen d'être à l'aise dans l'atmosphère oppressante des bains, c'est de suivre son exemple et de s'allonger. Ainsi, en l'écoutant, les visiteurs peuvent observer les fausses étoiles du plafond.

Il leur répète encore et encore que Beylab sait tout, qu'ils peuvent lui demander tout ce qu'ils désirent. Il s'exprime en un anglais correct (bien que fortement accentué). Si on lui pose des questions au sujet de la Confrérie, des rituels, du Simulacre, des enfants disparus, de n'importe quoi, il a la même réponse, tout particulièrement préparée par Selim, qu'il donne avec énormément de conviction, car il pense que sa santé et sa vie en dépendent.

Beylab parle

"En fait, il y a dans notre belle cité un groupe de maniaques dont on raconte qu'ils adorent une statue perdue. J'ai entendu dire qu'ils viennent de la retrouver. C'est un trésor fabuleux mais que, paraît-il, on ne peut détruire que par un seul moyen, un rituel magique bien précis. Il existe également une tombe, celle d'un universitaire kurde, un certain Garaznet, dans le vieux cimetière d'Üskudar, du côté asiatique de la ville. Le sortilège que vous cherchez est à l'intérieur, car le culte dont vous parlez a ses ennemis et que cet homme en était un.

"Le rituel et l'objet ont deux visages : ils peuvent être utilisés pour faire le bien mais aussi le mal. Le Kurde connaissait la bonne formule et l'avait employée. Cherchez son cercueil, amis, vous ne serez pas déçus. Si vous détruisez la statue, vous détruirez le culte. Mais les responsables de la ville n'aiment pas vraiment les étrangers, et parmi eux, il y a pas mal de ces adorateurs. Alors rendez-vous à la tombe de Garaznet pour y prendre ses secrets. Emportez des pioches avec vous. Et des pelles aussi. Mais faites-le plutôt la nuit, et soyez prudents."

Aide de jeu n° 21

Il s'interrompt. Le claquement de savates sur le marbre résonne tandis que des clients avancent dans la brume ; des silhouettes floues glissent lentement vers les causeurs. Beylab se baisse pour s'asperger d'eau fraîche, mais le Frère-employé se jette sur lui et lui ouvre la gorge d'une oreille à l'autre afin qu'il ne puisse plus dire un seul mot : perte de 0/1D4 points de SAN pour les témoins de cette horrible scène.

L'assassin descend d'un bond de la pierre. Les aventuriers qui pensent à faire un jet d'Écouter entendent le crépitement de flammes en dessous d'eux. Ils ne disposent que d'un round pour s'enfuir du bloc de marbre, un round avant que les flammes ne les atteignent et ne se mettent à les lécher, accomplissant leur danse mortelle autour du rocher, se chargeant d'incinérer le corps obèse et inerte de Beylab.

Les clients-adorateurs continuent à jouer leur rôle, à moins que les investigateurs ne se lancent à la poursuite du fuyard. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet à tout personnage qui observe les autres usagers de voir les terribles cicatrices qui entourent les parties greffées des Frères dénudés. Il ne s'agit que des doigts et des oreilles dans le cas des hommes, mais il y en a beaucoup d'autres zones en ce qui concerne les "femmes".

La Chose-Beylab

Puis, la chair de Beylab se met à couler de la pierre, laissant derrière elle son squelette dégoulinant, les os désunis s'entrechoquant, puis se fracassant sur le sol de marbre. Dans ce silence relatif, la toute nouvelle Chose de Chair se soulève en tremblant, puis elle se met à se tortiller, toute fumante et bouillonnante. En quelques secondes à peine, elle s'uniformise pour occuper environ la surface d'un tapis. Un grand tapis rouge marbré, à l'aspect crénelé, qui court sur les blocs de pierre et le sol, paraît doué de volonté, de sens, et semble terriblement dangereux. La perte de Santé Mentale qu'entraîne cette vision est de 1/1D8 +1 points.

Elle attaque l'aventurier qui obtient le plus haut résultat à son jet d'Esquive ; si tous ont réussi ce jet, faites-leur en effectuer un de Chance pour les départager. Cette horreur s'étale et s'entortille autour des pieds et des chevilles de chacune de ses victimes, l'ébouillante et la brûle en grimpant sur ses mollets, ses genoux, puis ses cuisses. Si elle ne s'en prend qu'à une seule cible, elle la recouvre en trois rounds et reste là, jusqu'à ce que son prisonnier soit bien mort, puis elle passe à quelqu'un d'autre.

Un jet d'Idée réussi suggère aux personnages que ce qui brûle n'est généralement pas amateur d'eau fraîche ; or, le grand seau de Beylab est encore près de son squelette. La Chose-Beylab doit perdre pas moins de 30 Points de Vie avant de se dissoudre et de reprendre son état initial de chair inanimée. En théorie, il faut lui jeter un volume d'eau équivalent à TAI 30 pour qu'elle expire. Si le gardien le désire, il y a un grand bassin à proximité, et ses adversaires peuvent attirer le monstre et ce qui reste de sa proie tout près, puis les y pousser.

LA CHOSE-BEYLAB,
résultat du sort Animer la Chair

FOR 15	CON 40	TAI 20	INT 5	POU 1
DEX 8	PdV 30	Déplacement 7		

Bonus aux dommages : inapplicable

Armes : Toucher* 90 %, dommages 1D4** ou comme pour Lutte

* Elle peut attaquer jusqu'à trois cibles en même temps, à condition qu'elles se trouvent en face d'elle. Cela divise, cependant, ses chances de réussir son attaque (90 %, ou 45 %/45% s'il y a deux cibles, ou 30 %/30%/30% s'il y en a trois).

** Elle cause 1D4 points de dommages de brûlures par round, écorchant complètement son adversaire quand elle parvient à vaincre sa FOR avec sa propre FOR de 15 sur la Table de Résistance - ou bien attrapant ainsi jusqu'à trois cibles.

Armure : Sa peau est une carapace de 7 points d'armure.

Compétences : Bouillonner et Siffler 99 %, Couler 99 %, Se Verrouiller sur sa Victime 99 %, Trouver une Victime 99 %.

Perte de SAN : 1/1D8 +1 points.

S'ils choisissent de fuir plutôt que d'affronter la Chose-Beylab, les cris terrifiants des innocents restés prisonniers avec elle entraînent une perte de SAN de 1D6 points pour chacun des investigateurs.

Üskudar

Aucun pont ne traverse le Bosphore en 1920. Les aventuriers doivent emprunter le ferry ou louer un bateau pour aller à Üskudar et au cimetière.

Un ferry part toutes les deux heures à partir de 11 h. Si les personnages souhaitent creuser discrètement, ils devront prendre le dernier et rester sur la rive sud jusqu'au matin. Les étrangers qui montent à bord munis de pioches et de pelles ont l'air suspect et risquent d'attirer l'attention de la police.

La location d'un bateau est bien plus discrète mais plus chère en comparaison. Une petite embarcation à vapeur avec capitaine coûte à peu près 10 livres sterling pour six ou huit heures.

Hakim



Hakim

Sur les quais rôde un vieux pêcheur de peu d'allure, qui répond au nom de Hakim. Sa réputation est douteuse, mais il traverse régulièrement la mer de Marmara à bord d'un petit canot motorisé. De plus, lorsqu'il voit les pelles, les pioches et les lanternes, il ne pose pas de questions ; mais il double son droit de passage, ce qui mène à 20 livres sterling, en expliquant que les sages et circonspects effendis ont oublié de lui signaler qu'il y aurait de gros risques.

Hakim est solidement bâti, doté d'une bonne bedaine et d'yeux extrêmement mobiles. S'il estime que ses passagers sont des idiots qui n'ont pas pensé à venir armés, lui et son équipage de mauvais bougres essayent de les tuer, avant de jeter leurs corps lestés dans le Bosphore et de rentrer tranquillement chez eux pour profiter d'une bonne nuit de sommeil.

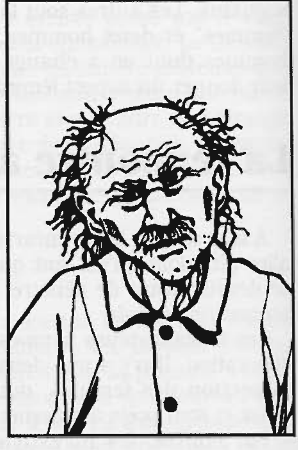
Mais c'est avant tout un homme d'affaires ; si les choses ont l'air de présenter un minimum de danger et que les investigateurs ne lui ont pas dit ce qui risque de se passer, il se pourrait fort qu'il les abandonne du côté d'Üskudar. A moins qu'il ne réclame un peu plus d'argent.

Pendant la traversée du détroit, demandez aux aventuriers des jets de Chance. S'ils réussissent, cela leur permet de voir un autre bateau de pêche, qui suit à peu près la même trajectoire que la leur. L'embarcation reste toujours suffisamment loin pour être difficile à repérer. Il s'agit de Mehmet Makryat.

Le cimetière

Les personnages ont probablement emmené quelqu'un qui lit le turc et l'arabe, à moins qu'ils n'aient pris quelques cours judicieux auprès du personnel du Musée Topkapi. Peut-être Hakim leur sert-il de traducteur s'ils n'ont pas d'autre recours, mais ils doivent alors le payer généreusement pour ses services et accepter sans rire sa soudaine solennité lorsqu'il devient l'intellectuel de la bande.

Des monuments célébrant les fois chrétienne et islamique se côtoient dans les différentes sections du cimetière. Nombre des stèles funéraires et de bornes de marquage sont très anciennes. Cette nécropole est immense. Trouver la bonne tombe nécessite une exploration minutieuse. L'hiver, l'océan glacé et les formes noires surnaturelles qui se dressent un peu partout, se combinent pour créer une atmosphère étrange et glacée tout à fait appropriée à une violation de sépulture.



Le Compagnon-du-Mort

Localiser la tombe du Kurde prend 1D3 heures, et les aventuriers s'aperçoivent qu'elle est si bien cernée par d'autres tombes que seuls deux d'entre eux peuvent creuser en même temps. Le mausolée de Garaznet est fait d'une roche très ancienne qui a été lissée par le temps, érodée par la poussière des siècles. Toutefois, si l'un des deux travailleurs réussit un jet de Géologie, il remarque que la terre n'est pas aussi compacte qu'elle devrait l'être, bien qu'elle n'ait apparemment pas été remuée. Un jet réussi de Suivre une Piste révèle aussi ce problème. Peut-être quelqu'un a-t-il voulu arranger la tombe, ces dernières années.

Alors qu'ils atteignent le sarcophage de pierre dans lequel gît Garaznet, les investigateurs entendent quelqu'un approcher. Au milieu de la pagaille de cailloux et de terre, un étrange personnage apparaît dans la lumière jaune de la lampe, un homme au corps couvert de lambeaux de peau à moitié détachés, vêtus de haillons et ouvrant toute grande une bouche édentée. Il marmonne des choses incompréhensibles en s'avançant vers eux.

Si Hakim ou Feyar est présent, il identifie l'arrivant comme étant un pauvre mendiant, un fou connu sous le nom de Compagnon-du-Mort. Il vit dans le cimetière et parle constamment aux esprits en un langage connu de lui seul, car il est certain que ceux-ci ne peuvent reposer car ils se sentent trop seuls. Il est inoffensif et se contente de gambader entre les tombes en regardant creuser les aventuriers, avec des yeux brillants, et en lâchant quelques interjections en turc, sifflant à mi-voix : "Ils ne peuvent pas dormir ce soir. Oh non. Ils se sont déplacés en nombre." Bien que personne ne puisse le savoir, il fait allusion aux Frères qui sont occupés à installer leur piège et non aux morts.

Comme les personnages nettoient la gigantesque pierre tombale qui devrait recouvrir les restes de Garaznet, le Compagnon-du-Mort se met à les encourager, en gloussant et en frappant des mains. "Voilà ce dont il a besoin. Voilà le bon moyen. Rapprochez-vous de lui. Allez lui tenir compagnie !" Il continue ce manège jusqu'à ce que les investigateurs aient introduit leur pioche sous le couvercle et commencent à le lever.

Puis le vieil homme se met à crier : "Ne le laissez pas sortir !" et se jette sur le plus proche aventurier, se démenant comme un démon, mais un démon très faible. Une fois repoussé à coups de pelles ou battu suffisamment pour qu'il s'écarte, il se réfugie derrière une pierre et siffle de façon menaçante. Les personnages sont alors libres de découvrir leur trophée.

Le sarcophage laisse échapper des vapeurs malodorantes - ils doivent effectuer un jet sous CON x 5 pour pouvoir continuer leur exploration du site, un échec les paralysant pendant un round. A l'intérieur, ils trouvent quelque chose d'inattendu, une cuve de chair bouillonnante. Hélas, s'il ne s'agit pas là du bon corps, si c'est bien la bonne tombe - les restes de Garaznet ont depuis fort longtemps été transportés ailleurs : ils sont face à une Chose de Chair, laissée là la nuit dernière et faite à partir des victimes enlevées par les Frères.

Si les investigateurs s'en sont brillamment sortis avec la Chose-Beylab, il n'est pas très juste de les confronter à nouveau à la même horreur - si le Gardien le souhaite, cette version de la Chose a été dressée à attraper et à retenir autant de proies que possible, jusqu'à ce que les Frères arrivent. A moins qu'il ne la remplace par un Rôdeur de Peau (reportez-vous aux sorts des pages 161-162).

S'ils se sont enfuis en voyant la Chose-Beylab, ou s'ils l'ont tuée très rapidement, par un coup de chance extraordinaire, par exemple, alors cette Chose-ci doit au moins s'attaquer à

l'un d'entre eux, sans pitié, de façon à focaliser l'attention des autres et à pouvoir les attraper. Elle est très difficile à tuer, ici, dans ce vaste cimetière sans eau ni herbe.

Chose-Étranger, résultat du sort Animer la Chair

FOR 15	CON 40	TAI 20	INT 5	POU 1
DEX 8	PdV 30	Déplacement : 7		

Bonus aux dommages : inapplicable.

Armes : Toucher* 90 %, dommages 1D4** ou comme pour Lutte

* Elle peut attaquer jusqu'à trois cibles en même temps, à condition qu'elles se trouvent en face d'elle. Cela divise, cependant, ses chances de réussir son attaque (90 %, ou 45 %/45% s'il y a deux cibles, ou 30 %/30%/30% s'il y en a trois).

** Elle cause 1D4 points de dommages de brûlures par round, écorchant complètement son adversaire, quand elle parvient à vaincre sa FOR avec sa propre FOR de 15 sur la Table de Résistance - ou bien attrapant ainsi jusqu'à trois cibles.

Armure : Sa peau est une carapace de 7 points d'armure.

Compétences : Bouillonner et Siffler 99 %, Couler 99 %, Se Verrouiller sur sa Victime 99 %, Trouver une Victime 99 %.

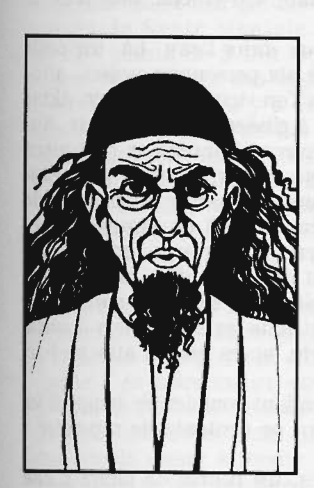
Perte de SAN : 1/1D8 +1 points.

Le piège se referme

Quarante Frères patientent dans l'obscurité, se réjouissant de leur ruse mais non du froid, attendant l'heure du miracle de l'Écorché pour capturer les infidèles qu'Il leur aura désignés comme devant être démembrés. Alors que les personnages s'engagent dans le combat contre la nouvelle Chose, ces hommes surgissent de leur cachette et s'emparent d'eux. Ils jaillissent de derrière les pierres tombales, il en vient de partout. Les aventuriers sont aussi effrayés que s'il s'agissait de morts qui se levaient de leur tombe.

Armés et, qui plus est, en nombre suffisant pour les anéantir, les Frères n'ont pas de mal à les capturer, puis à les conduire à un endroit du cimetière où se trouvent d'autres adorateurs de l'Écorché. Les investigateurs sont traînés jusque-là et solidement attachés à d'antiques pierres tombales. Les éventuelles armes à feu sont sadiquement placées juste hors de leur portée.

Le cercle qui les entoure s'ouvre pour laisser passer six fanatiques qui transportent un lourd ballot enroulé dans une toile plastifiée. Leur fardeau se plaint, se tortille, gémit faiblement. Derrière, viennent encore quatre hommes, chargés de Selim Makryat installé sur une chaise à porteurs et donnant l'impression de ne pas peiner sous son poids. Makryat apparaît à ses captifs bien vieux et fort ridé. Il leur lance un regard froid du haut de son trône.


Selim Makryat

Par l'intermédiaire d'un traducteur, et s'il ne dispose pas déjà de ces informations, il leur demande où ils ont laissé le Simulacre et le Parchemin de la Tête.

S'ils refusent de répondre, il leur inflige systématiquement le sort Malédiction de l'Enveloppe Putride, un des nouveaux sortilèges décrits à la fin de ce chapitre. Il est quasi certain qu'au moins un des aventuriers devient complètement fou et se met à tout avouer en bafouillant.

Ayant appris ce qu'il voulait savoir, Selim se fait menaçant. "Vous n'êtes que de minuscules mouches dans l'ombre des hommes de science et vous n'êtes d'aucune utilité à notre Seigneur cosmique. Vous allez mourir afin d'apaiser la colère de notre maître, l'Écorché, et Il me regardera comme son fidèle et digne serviteur une fois que j'aurai revêtu le manteau du Simulacre de Sedefkar. Les douleurs atroces par lesquelles vous passerez calmeront la colère qu'Il a conçue envers votre audacieuse entreprise." Il entame ensuite la préparation du sort Création d'une Bête de Chair.

La Bête de Chair

Une fois ouvert, le ballot en toile laisse sortir douze enfants gesticulants. Bien qu'en vie, ils souffrent terriblement, car ils ont littéralement été cousus ensemble à l'aide de ficelles solides - au hasard, par un membre, le torse, le nez ou les oreilles, n'importe quel endroit du corps où on peut trouver assez de peau pour cela. Quelques-unes de ces malheureuses victimes pleurnichent et gémissent, mais la plupart sont au-delà des larmes, de cette horreur, de tout.

Trois énormes bacs sont amenés, autour desquels se rassemblent des adorateurs gesticulants. L'air vibre d'énergie magique et, bientôt, le contenu des cuves se met à crachoter et à siffler. Une odeur s'élève qui leur rappelle la Chose-Beylab : la chair humaine rassemblée là est chauffée pour se mélanger sous l'effet du sort Fondre la Chair. Puis, elle est versée sur les enfants, dont les hurlements polluent aussitôt l'atmosphère.

Comme cette substance charnelle huileuse et bouillante les enveloppe, Selim entame les incantations du sortilège, accompagné par les Frères dont les langues d'hommes morts peuvent chanter les syllabes imprononçables, les syllabes interdites qui doivent accompagner la formulation du sort. La chair brûlante mêle l'horrible groupe enfantin en une seule masse informe. Pendant qu'elle glisse sur les garçonnets, les aventuriers ne voient plus que la folie qui inonde leurs yeux et les tentacules immondes qui s'enfoncent lentement dans leur bouche. Puis, l'ensemble tout entier se met à onduler. Les bras et les jambes des malheureux enfants sortent de la croûte charnelle qui durcit. C'est en se servant de ces membres que la Bête de Chair, maintenant achevée, commence à avancer droit sur les personnages terrifiés.

La perte de Santé Mentale qu'entraîne le spectacle de l'écœurante formation de ce monstre est de 1D3/2D6 +4 points.

Selim Makryat donne alors l'ordre du départ et déçoit ainsi les adorateurs, qui espéraient bien assister au spectacle de la Bête de Chair dévorant leurs ennemis. Mais Selim veut le Simulacre et ne voit pas de raison pour attendre. Les investigateurs qui parviennent à détacher leur regard de la Bête, laquelle se rapproche dangereusement, remarquent que quelque chose de noir et d'ailé a brusquement soulevé Selim de sa chaise et l'a emporté dans la nuit vers l'autre côté du Bosphore.

La fuite

Les infortuné personnages ont plusieurs moyens de se sortir de ce mauvais pas, et le Gardien peut même en inventer de nouveaux.

- Ils peuvent arracher leurs liens dans un sursaut soudain d'énergie. Chacun d'entre eux n'a droit qu'à un seul jet de FOR contre une FOR de 20 sur la Table de Résistance.
- Il se peut, également, que le Compagnon-du-Mort surgisse et coupe leurs liens en baragouinant et crachant sur la Bête de Chair. "Méchant. Méchant. Ignoble. Oh oui, oh que oui ! Ils ne plaisantent pas, ça non. Ils ne plaisantent pas !"
- A l'instant même où la Bête de Chair va se jeter sur l'un d'eux et lui déchiqueter le visage, un grognement menaçant se fait entendre, un ours surgit de la nuit et attaque le monstre. Tous deux se lancent à corps perdu dans la bataille, mais l'animal est inexorablement dépassé par son adversaire et attiré dans sa masse écœurante. Néanmoins, pendant la lutte, les prisonniers ont le temps de fuir.

Alors qu'ils prennent la fuite, certains des membres du culte en train de partir réalisent que les choses n'ont pas dû se passer comme prévu, reviennent sur leurs pas et se lancent en chasse. Mais, droit devant eux, quelqu'un fait signe aux investigateurs comme pour les inviter à le suivre. S'ils se décident à aller dans sa direction, il les conduit directement à son bateau, qu'il a caché parmi les rochers de la plage. Il s'agit de Mehmet, déguisé en gitan ; et c'était son "ours".

Les fugitifs peuvent aussi se ruer vers le bateau de Hakim, qu'ils trouvent mouillé au large. Même s'ils s'égosillent, ils ne parviennent pas à faire venir Hakim (ni personne d'autre). S'ils décident de nager jusqu'à l'embarcation, ils découvrent que les Frères sont passés les premiers, qu'ils ont tué tous ceux qui étaient à bord et emporté tous les membres dont ils avaient besoin (perte de 1/1D4 points de SAN).

Une fois sur le bateau de Hakim, ils se rendent compte qu'ils sont lentement en train de couler. C'est le moment que choisit Aktar le gitan (voir plus loin) pour venir les sauver. Si Feyar est toujours avec eux, Aktar l'accuse d'être un espion et lui ordonne de décamper. Bien que le Bosphore soit calme, le Gardien peut prolonger la tension en lançant à la poursuite des fuyards une chaloupe pleine de Frères.

La Mosquée du Bout du Monde

En atteignant Stamboul, Aktar mène les aventuriers dans une petite chambre désordonnée. Là, il les met à leur aise, en leur offrant du thé, et des pansements s'ils en ont besoin. Il se présente en leur contant "La légende du gitan" (Aide de jeu n° 22, dans l'encadré ci-contre). Même s'ils ne tombent pas dans le piège à Üskudar, Mehmet Makryat se fait rapidement connaître d'eux sous les traits d'Aktar et leur sert cette histoire.

S'ils ont seulement rencontré Makryat sous l'apparence du professeur Smith, ils ne notent aucune ressemblance. Si Makryat les a aidés à se débarrasser de Fenalik lors de cette terrible et meurtrière attaque menée contre eux dans le train, Aktar leur rappelle à tous quelqu'un, mais ils n'arrivent pas à se souvenir clairement de qui il s'agit. Si les joueurs sont du genre à ressasser en permanence ce détail, il vaudrait peut-être mieux envisager de réduire le POU de Makryat de 1 point afin qu'il modifie mieux son visage à l'aide du sort Contrôler la Chair - son POU remontera à 25 lorsqu'il sera à proximité du Simulacre.

Ayant déjà décidé de la manière dont s'exprime Aktar, le Gardien pourrait souhaiter leur lire l'aide de jeu qui suit.

Les aventuriers devraient avoir réalisé que le Simulacre est déjà ou sera bientôt entre les mains des Frères de la Chair. Il leur faut agir vite. S'ils ont caché les segments à différents endroits, le Gardien peut organiser une bataille rangée pour une ou deux des pièces, en faisant arriver en même temps adorateurs du culte et investigateurs. Évidemment, les Frères sont plus nombreux.


Aktar

Après ces tentatives désespérées pour récupérer leur statue ou du moins retarder le plus possible ce qui arrivera de toute manière, Aktar conseille à ses alliés de se rendre sans plus attendre à la Mosquée du Bout du Monde. Il connaît l'entrée secrète qui mène à la cachette de leurs adversaires. Une fois que ses amis auront vu de leurs yeux ce qui se passe là-dedans, il veut qu'ils aillent demander aux polices française et britannique d'intervenir car il craint que les autorités locales refusent d'ajouter foi à cet incroyable histoire.

La légende du gitan

"Je suis Aktar et je suis votre allié. J'ai été un espion d'Ataturk et de sa police. J'ai même espionné nombre de mes connaissances, mais je suis un homme loyal et je l'ai fait pour le bien de mon pays. Tout le monde pense que je suis un gitan. Ce n'est pas vrai, bien que j'en connaisse quelques-uns et que je sois leur ami. Je suis un Turc de pure souche. J'ai surveillé les hommes qui vous poursuivent, des Frères de la Chair, et fait plusieurs rapports concernant leurs activités à la police, mais leurs crimes sont restés impunis. En fait, c'est moi qui ai eu des problèmes. Ils m'ont retrouvé. Je les soupçonne d'avoir des complices dans la police, qui les ont renseignés.

"Pourtant, ils ne se sont pas attaqués à moi. Ce sont des lâches qui ont préféré prendre ma fille, ma seule enfant. Je les ai suivis, désespérant d'apprendre où se trouvait ma petite fille, et tout le temps, je priais pour la retrouver et la sauver. Finalement, je l'ai retrouvée. Il aurait peut-être mieux valu que je ne le fasse pas. Il lui avait fait tant de mal, et ce n'était qu'une enfant de dix ans. Ils lui avaient pris des choses - pardonnez-moi, je ne peux pas vous en dire plus." Puis il se met à pleurer. Il se reprend peu après et continue.

" Alors je suis entré et je l'ai tuée, à l'endroit même où ils la gardaient captive. Ensuite, je me suis enfui et j'ai rejoint le camp des gitans. Vous devez penser que je suis cruel d'avoir tué ma propre fille, mais c'est faux. C'était de la laisser vivre qui était cruel. Je l'ai soulagée.

"Puis j'ai appris qu'ils avaient tendu un piège dans lequel ils comptaient prendre leur prochaine proie, mais je ne savais pas que ce serait vous. Vous devez faire partie de leurs pires ennemis. Vous pouvez m'aider à les éliminer. Si vous acceptez de l'utiliser pour détruire ces hommes, je vous confierai un secret."

Aide de jeu n° 22

Si les aventuriers sont disposés à lui faire confiance, Aktar leur révèle finalement le moyen d'accéder à l'entrée secrète de la Mosquée du Bout du Monde, dans laquelle il pénètre lui-même afin de révéler leur présence, en tant que membre de la Confrérie.

L'entrée secrète

Elle se trouve dans le Yerebatan Satay, le "Palais Englouti", un immense réservoir d'eau de style byzantin qui couvre une surface d'environ un hectare et demi, construit à l'origine par Justinien pour alimenter les fontaines de Constantinople. Aktar y mène ses compagnons par des ruelles sombres et sinistres, mais en évitant toujours les voleurs et les meutes de chiens. Puis il les précède dans un petit escalier en pierre qui descend. Ces marches aboutissent à d'autres marches, humides et couvertes de moisissure. On entend, tout près, le clapotement de l'eau.

Les degrés descendent jusque dans l'eau. Là, un petit bateau qui peut contenir jusqu'à six personnes assises, attaché à un vieux piquet, attend que l'on vienne s'en servir. Aktar prend les rames et ils se mettent à glisser sur l'onde noire. Au-dessus d'eux, des colonnes de pierre élancées se rejoignent pour former des arches gigantesques. Arrivés à la plus éloignée, Aktar enfonce sa dague dans une fissure à peine visible qui court sur le pilier, que même un jet de Trouver Objet Caché ne détecterait pas, et lentement, lève avec son poignard un panneau de pierre coulissant de moins d'un mètre carré. Derrière, un étroit escalier en colimaçon s'enfonce dans l'obscurité. Aktar aide successivement tous les aventuriers à sortir du bateau, puis à passer la porte, après quoi il attache leur embarcation à la colonne.

Si quelqu'un ose demander pendant combien de temps il va encore falloir descendre, le gitan se contente de répondre : "Jusqu'en enfer, mes amis."

Après d'innombrables marches, un tunnel de pierre d'une largeur d'environ 1, 50 m s'ouvre face à eux. Avant même d'en

sortir, ils sentent déjà une forte odeur de pourriture. Les lanternes révèlent des murs de pierre brute, maintenant recouverts de boue noire. Au bout du boyau, une porte.

Le gitan parle à mi-voix : "Nous entrons à présent dans le royaume de l'Écorché."

La tombe

Au-delà de la porte se trouve une tombe, qui baigne dans une lumière verte et tremblotante. C'est ici que sont enterrés les morts que vénèrent les Frères, entourés de gravures immondes retraçant les innommables actes qu'ils ont accomplis en tant que serviteurs de l'Écorché. Si les arrivants lèvent les yeux vers le plafond, ils y voient de minuscules ouvertures. Aktar les prévient que le moindre bruit fait dans cette pièce est immédiatement répercuté dans le dôme principal de la mosquée - aussi doivent-ils être parfaitement silencieux. Une deuxième porte mène à une antichambre.

L'antichambre

Un garde y est posté. Ses yeux, ainsi que sa main droite, lui ont visiblement été greffés. D'une manière ou d'une autre, nos héros doivent le réduire au silence.

L'antichambre est une pièce étroite qui renferme plus de 200 parchemins décrivant tous des rituels pour les services funéraires. La plupart sont du charabia, mais s'il réussit un jet de POU, tout investigateur examinant les documents de plus près en trouve un qui contient le sort Préparer les Cadavres. Il s'agit d'un des sortilèges du culte qui permet de désosser un corps et de n'en laisser que la chair seule, qu'on peut alors ranger dans une urne gigantesque avant de l'enterrer. Des marches mènent de là jusqu'à la salle des préparations, au-dessus.

La salle des préparations

C'est une pièce un tout petit peu plus grande qu'un placard. Il y a à peine la place d'en faire le tour, de regarder les quelques objets qui s'y trouvent et de repartir.

C'est ici que sont rangées les préparations de la Confrérie, les paquets de bougies, bouteilles d'eau de source, pots et fioles de potion nécessaires pour pratiquer sa magie et traiter ses morts.

On y trouve aussi l'équipement chirurgical du culte. Les aventuriers qui ont été soumis à une transplantation effectuée contre leur gré doivent lancer un jet de Santé Mentale (perte de 0/1D6 points de SAN). Ceux qui le ratent manifestent des signes avant-coureurs de folie. Il y a deux sortes d'instruments chirurgicaux : les non-adorateurs sont opérés avec ceux qui sont tachés et piquetés par la rouille et le sang séché ; les Frères avec les outils en parfait état, avec ceux dont les lames brillent, tant elles sont entretenues.

A proximité des outils sont posées des jarres en terre cuite qui renferment d'étranges concoctions. Celui qui se risque à en boire meurt sur-le-champ (poison de TOX 30). Ce sont en fait des fluides d'embaumement, utilisés lors des rituels visant à rendre utilisables les chairs et les membres morts des victimes du culte.

La sortie, masquée par un simple rideau, mène à la mosquée proprement dite.

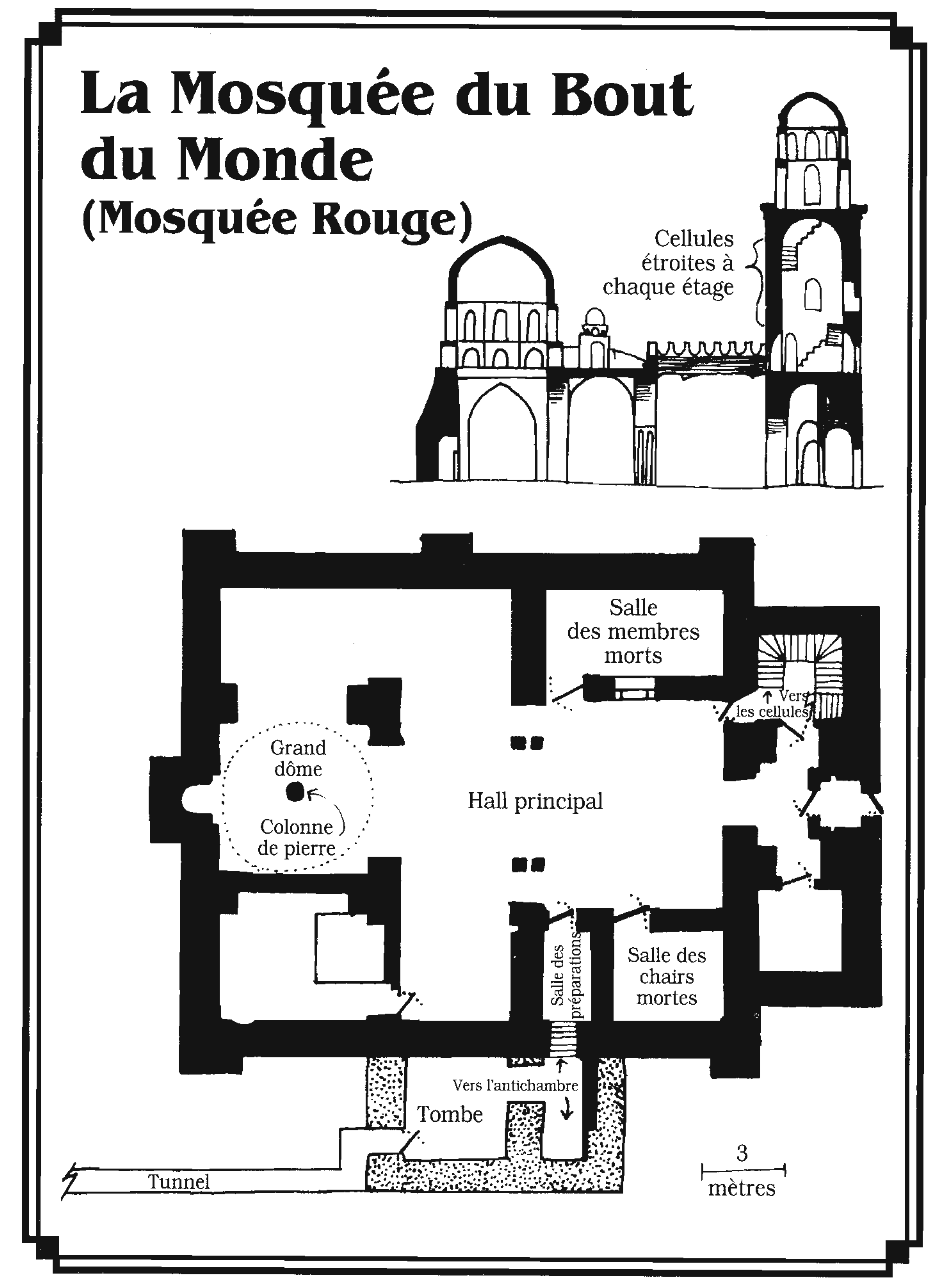
Il y a une pièce de l'autre côté du mur, mais on ne peut y accéder qu'en passant par le hall de la mosquée car il n'y a pas de porte de communication.

La salle des chairs mortes

Une lumière froide émane de la lampe bleue qui éclaire la pièce. Ici sont conservés les organes et les membres qui attendent d'être greffés sur les corps des adorateurs. Il existe une autre salle, en tous points similaire, de l'autre côté de la mosquée. Dans ces deux endroits, plane une odeur de renfermé, mais pas la puanteur que l'on associe généralement à la putréfaction des corps. La lumière bleue en est la cause : si on la bouche ou si on l'éteint, on voit immédiatement la pourriture envahir peu à peu toutes les chairs exposées. Ce rappel affreux de la triste réalité de la mort coûte 0/1D3 points de SAN.

La mosquée

Les aventuriers entrent maintenant dans la mosquée proprement dite. On prépare déjà le rituel d'activation du Simulacre de Sedefkar. Mehmet/Aktar est aux anges.



Partout dans le hall, on peut voir des membres du culte. Il y en a plus de trois cents. Les investigateurs peuvent se faufiler dans la vaste salle pour rejoindre la masse des adorateurs, à condition d'être habillés discrètement pour qu'on ne puisse pas les soupçonner ; il règne une telle ambiance d'attente joyeuse qu'ils n'ont aucun mal à se mêler à la foule, d'autant que celle-ci n'a d'yeux que pour une seule chose.

Tous regardent sous le grand dôme, entièrement vide, à l'exception d'une colonne en pierre dans laquelle s'ouvrent six niches disposées pour former une étoile à cinq branches avec un axe central.

Les derniers enfants enlevés sont bientôt traînés sous cette coupole. Le fils de l'ambassadeur, James Rutherford, est parmi eux. Ces garçonnets n'ont pas encore été blessés. Les adorateurs se crispent, tels des spectateurs de théâtre anxieux de voir le rideau se lever. Quelques-uns, dont les doigts visiblement recousus s'agitent nerveusement, filent vers les bambins, munis d'aiguilles et de fil. Selim a décidé d'achever la cérémonie en créant une Bête de Chair en hommage à son maître, l'Écorché.

Les aventuriers vont avoir besoin d'un plan d'action. Aktar suggère qu'ils s'avancent une fois le rituel entamé. Il se chargera de créer une diversion pendant qu'eux secourront les enfants.

C'est alors que des Frères vêtus de longues robes rouges amènent les morceaux du Simulacre et les placent chacun dans une des niches, qui sont en fait disposées de manière à ce qu'on puisse ainsi reconstituer un corps humain. Les segments ne sont cependant pas assemblés. Puis les hommes en rouge reculent.

Quatre autres sectateurs, les porteurs de Selim, font alors irruption et posent leur maître juste devant la colonne de pierre. Le public semble se crisper encore un peu plus alors que Selim sort de sous sa robe un long parchemin, qu'il déroule. Tous ceux qui se trouvent, à ce moment-là, à proximité d'Aktar entendent sa respiration s'accélérer.

Selim entame le rituel. Les aventuriers se sont certainement positionnés de manière à pouvoir atteindre les enfants et se débarrasser des experts-couturiers. Si l'un de nos héros est capable de comprendre la combinaison ancienne de turc et d'arabe dans laquelle est écrite le document, il a de quoi réfléchir car voilà, entre autres, ce que clame Selim : "Je demande que ceux qui ont été corrompus par les pouvoirs de Sedefkar souffrent des tourments de la chair."

Puis Selim se met en place pour être absorbé par le Simulacre. Il lève le parchemin pour en lire les derniers mots, mais Mehmet lui lance le sort Contrôler la Peau afin de lui sceller la bouche avec un grand lambeau de peau. Les points de Magie de Selim sont au plus bas car il est en pleine activation du rituel - ce qui explique que Mehmet vienne à bout de lui si facilement. Tous les yeux sont rivés sur Selim qui se débat pour annuler l'attaque ; c'est le moment idéal pour essayer de faire échapper les enfants.

Alors que les personnages se précipitent au secours des bambins, Aktar/Mehmet se rue devant les fidèles en criant : "Des espions étrangers ! Aidez donc votre maître !" La confusion la plus totale règne à présent dans la mosquée.

Mehmet se jette alors sur son père, lui arrache le parchemin et se place juste en dessous des niches du Simulacre pour prononcer les derniers mots. Cela ne lui prend que quelques secondes, au bout desquelles la statue semble se refermer sur son corps et l'enserrer telle une armure. Le pouvoir du Simulacre de Sedefkar a été invoqué.

En se fixant à lui, les segments donnent en fait l'impression de se dissoudre, comme s'ils étaient absorbés par sa chair. Son corps s'étire pour prendre les proportions exactes du Simulacre, sa peau se tend. Sa tête et ses yeux semblent secoués de convulsions. Il ouvre la bouche pour pousser un cri de douleur, mais le seul son qui résonne sous le dôme est celui de son rire hystérique, haut perché, courant au-dessus des têtes des Frères réunis. Les adorateurs, immobiles, retiennent leur souffle.

"Le fils de votre maître est de retour. Moi, Mehmet Makryat, je suis à présent la véritable peau de l'Écorché. Prenez cet imposteur." D'un coup de pied, il envoie Selim jusque dans l'assistance, qui se jette sur son ancien chef, tant l'emprise du Simulacre de Sedefkar est grande et tant ces hommes sont dévoués à son idéal. Leurs ongles arrachent la peau de tout le corps de Selim, qui ne cesse de pousser des cris stridents qu'après avoir rendu le dernier souffle. Mehmet reprend sa taille d'origine et les segments de la statue regagnent leurs niches.

"Emparez-vous des infidèles ! Qu'on me les amène vivants !" La voix de Mehmet tombe comme un couperet sur la tête des aventuriers, qui se mettent à courir.

Les sectateurs se lancent à leur poursuite, désireux qu'ils sont de servir leur nouveau maître dans cette toute première tâche.

"Le temps où les Frères de la Chair devaient se tapir sous le dôme protecteur de cette mosquée et craindre qu'on apprenne leur existence à l'extérieur est révolu. Forts du pouvoir du Simulacre, nous n'aurons plus besoin de servir qui que ce soit, pas même l'Écorché. Le Simulacre nous donne de tels pouvoirs que Lui et l'Écorché suivront notre volonté et nous feront entrer dans l'histoire !"

La capture

Il est nécessaire que plusieurs, voire tous les aventuriers soient attrapés et emmenés dans la prison du minaret. S'échapper par le hall principal est quasiment impossible. Des gardes postés dans l'entrée de la mosquée bloquent cette issue. Si les investigateurs fuient par l'entrée secrète qu'Aktar/Mehmet leur a montrée, plusieurs adorateurs les attendent sur les marches du Yerebatan Satay afin qu'ils ne puissent ni reculer ni avancer.

Toutefois, si les personnages réussissent à se libérer, les enfants sont oubliés dans la confusion et parviennent, eux aussi, à s'échapper : Mehmet Makryat n'envisage aucunement de réaliser une Bête de Chair. Ses plans sont tout autres.

Les aventuriers libres peuvent tenter d'aider leurs amis à sortir de la mosquée ou surveiller Makryat. Cela permet au Gardien de révéler que celui-ci a l'intention de retourner à Londres à bord de l'Orient-Express.

La prison du minaret

Les quatre minarets de la Mosquée du Bout du Monde sont organisés de la même manière, moitié prison, moitié tombeau. Les captifs accompagnés par deux Frères chacun, montent des marches en pierre, passant devant des restes de peau ou de victimes écorchées, entièrement desséchés, accrochés au mur, pour arriver à un étage composé de cellules de moines. Il n'y en a que trois par niveau car les minarets sont de faible diamètre.

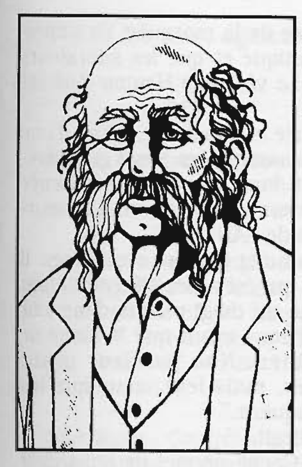
Sur leur passage, ils croisent également toute une ribambelle de prisonniers, certains se tortillant, d'autres mendiant, d'autres encore affalés contre le mur, apparemment incapables de bouger. Les uns paraissent être des autochtones, les autres sont étrangers. Mais tous ont subi de terribles amputations, d'oreilles, de membres, d'yeux.

L'un d'eux se jette contre sa porte au passage des investigateurs en bavant comme un enragé et en grognant de sa bouche sans langue. Il essaie avec une force inouïe d'agripper les aventuriers au passage et de leur arracher la langue pour remplacer la sienne. Les Frères aident à le repousser, sans douceur.

La cellule

Après quatre niveaux de ce genre de spectacle, les personnages sont enfermés tous ensemble dans la plus haute cellule, enchaînés au mur par les deux poignets. Toute tentative d'évasion est brutalement réprimée par les gardes, qui ne cherchent qu'à assommer mais tueront si nécessaire. Leur poser des questions n'amène pour toute réponse que des grognements suffisamment explicites pour que les prisonniers comprennent qu'ils feraient mieux de se taire.

La seule chose qui semble terrifier les Frères est une créature qu'ils appellent l'*Homme Ailé*. Tout en enfermant les captifs, ils marmonnent ce nom et regardent autour d'eux avec inquiétude. Ils se hâtent d'accomplir leur tâche pour pouvoir sortir du minaret aussi vite que possible. Les investigateurs les entendent ensuite dévaler les marches.



Le professeur Smith amputé

Un bruit à l'intérieur de la cellule attire soudain leur attention. Ils ne sont pas seuls. Ils aperçoivent une forme sombre recroquevillée dans un coin, un homme vêtu de guenilles, très pâle et dans un état de déchéance insupportable. Ce n'est d'ailleurs plus qu'un torse et une tête sans yeux, avec une seule oreille. Tout le reste lui a apparemment été arraché. Des morceaux de tissu sont posés sans autre précaution sur les amputations les plus récentes et une veste sale couvre ses épaules, pour lui tenir chaud. Une couverture sale et cramoisie cache son épaule droite et son buste. D'une voix tremblante et terrifiée, le malheureux demande qui est là. Les aventuriers ont INT x 2 chances sur 100 de reconnaître leur ami londonien, le professeur Julius Smith, qui sombre immédiatement après ces mots dans l'inconscience. Les heures passent.

Mehmet Makryat

On entend le bruit d'une clef dans la serrure et la porte s'ouvre pour laisser entrer Aktar, ou plutôt Mehmet, car il a à présent ôté sa fausse barbe et s'est peigné les cheveux avec grand soin. A-t-il aussi changé de vêtements ? - c'est probable dans une telle occasion.

Il allume une cigarette et s'appuie contre le mur en prenant un air amical et assez familier. Puis il leur raconte toute l'histoire telle qu'il l'a vécue avec énormément de plaisir : comment il les a espionnés puis choisis, et comment il les a trompés - depuis le rôle du professeur qu'il avait adopté au tout début, jusqu'à leur découverte des pièces du Simulacre pour lui, et l'aide qu'ils lui ont apportée pour vaincre son père. Par pure malice, il leur explique que l'histoire de la destruction de la statue n'était qu'une autre de ses inventions ; on ne connaît aucun moyen de la détruire.

Il aime tant s'écouter parler qu'il étoffe son discours et n'hésite pas à mentionner les pouvoirs de l'objet, à leur faire un résumé de ce qu'il alloue à son propriétaire - et tout particulièrement, ce qui peut les intéresser, de la capacité qu'il donne d'emprunter la peau de n'importe qui sans que personne ne le remarque. (Étudiez la paragraphe intitulé "Le Simulacre activé", au début du chapitre suivant, page 163.)

Avant de s'intéresser à de plus grandioses sujets, il peut souhaiter obtenir des réponses concernant Fenalik et ses agissements, à moins qu'il n'ait été à bord de l'Orient-Express la nuit de l'attaque du vampire. Puis il révèle ses plans.

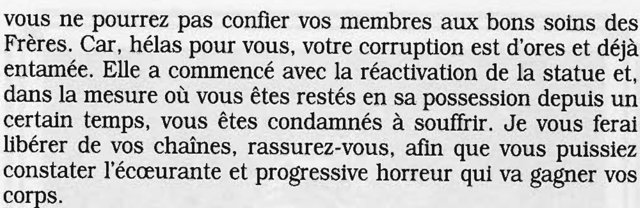
"Cela fait bien trop longtemps que les Frères sont inactifs, qu'ils limitent leurs activités à des atrocités mineures et à la poursuite d'objectifs peu intéressants. Ils ont trop longtemps été les esclaves de l'Écorché, ils le servent sans même se rendre compte que c'est *lui* qui est dans notre arsenal, que c'est *nous* qui devrions l'utiliser. Avec lui, nous pouvons régner sur la Terre entière.



Mehmet Makryat

"La première étape de mon plan est d'acquérir et d'assumer un immense pouvoir grâce au Simulacre de Sedefkar. Le monde devra compter avec moi, car je régnerai sur l'occident tout entier.

"Je dois immédiatement repartir pour l'Angleterre, aussi je voulais m'excuser de ne pas être là pour assister à votre fin tragique. Malheureusement,



vous ne pourrez pas confier vos membres aux bons soins des Frères. Car, hélas pour vous, votre corruption est d'ores et déjà entamée. Elle a commencé avec la réactivation de la statue et, dans la mesure où vous êtes restés en sa possession depuis un certain temps, vous êtes condamnés à souffrir. Je vous ferai libérer de vos chaînes, rassurez-vous, afin que vous puissiez constater l'écœurante et progressive horreur qui va gagner vos corps.

"En ce qui me concerne, je suis pour le moment sous la protection du Simulacre. Il devra être réactivé rapidement, avant que cent heures se soient écoulées, sinon la corruption commencera, mais heureusement, d'ici là, j'aurai récupéré le Rituel de Purification qui est encore à Londres et je serai à nouveau bien portant. En ce qui vous concerne, ces cent heures écoulées, ou peut-être quelque temps après cela, vous ne serez plus que des choses infâmes, pires encore que des bêtes, plus malsaines que de la boue.

"La mort viendra lentement et douloureusement vous envahir. C'est ainsi que l'Écorché se vengera de vous. Lorsque de vos chairs il ne restera rien, vous serez pour l'éternité attachés à son sein putride.

"Adieu, maintenant. J'ai laissé sa langue au professeur pour que vous puissiez apprécier le temps qui vous reste avant que la pourriture vous envahisse et vous pousse à le dévorer. Pendant ce temps, je dînerai, je l'espère, un peu mieux, à bord de l'Orient-Express. *Au revoir.*"

Le professeur Julius Smith

Il les abandonne en compagnie du véritable professeur Smith, ou du moins ce qui en reste, qui a retrouvé ses esprits et a tout entendu. Il complète l'histoire que Mehmet leur a contée. La première chose qu'il a vue de toute cette affaire est l'horrible monstre qui l'a emmené jusqu'ici. A dater de ce moment, il a été retenu prisonnier et amputé de ses membres les uns après les autres. Un jet de Santé Mentale est nécessaire lorsque les aventuriers réalisent quel terrible destin a eu leur ami, dont le génie est perdu uniquement parce qu'on a voulu les piéger (1/1D6 points de SAN). A présent, il n'y a plus aucun espoir pour lui, et il en est tout à fait conscient.

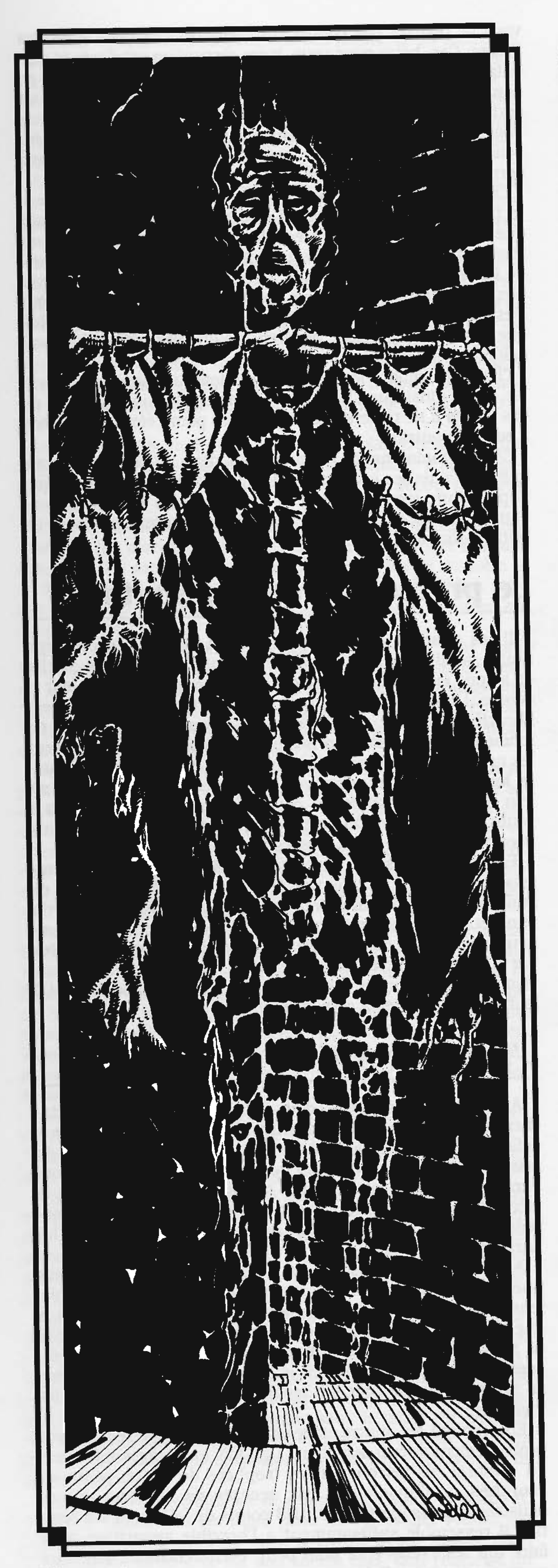
Par contre, il reste de l'espoir pour les investigateurs. Le professeur leur parle de l'Homme Ailé, une apparition couverte de lambeaux de peau qui monte périodiquement les marches du minaret. Les Frères croient qu'il s'agit là d'une incarnation haineuse, une sorte d'amalgame de toutes les victimes sacrifiées par le culte. Ils le craignent et le fuient. Si les personnages parviennent à faire croire à leurs geôliers que l'Homme Ailé est à leur côté, leur fuite en sera facilitée.

L'Homme Ailé

Après un certain temps, deux gardes remontent pour détacher nerveusement les aventuriers. Pendant qu'un des deux défait les chaînes, le second tient un couteau sur la gorge du prisonnier qu'ils sont en train de libérer. Ceci fait, ils lui donnent l'ordre de se placer dans le coin le plus éloigné de la pièce et de ne pas en bouger le temps qu'il libère ses camarades. La porte derrière eux est restée ouverte comme pour les narguer.

A ce moment de l'histoire, le Gardien doit offrir aux captifs une occasion de tromper les gardes. Ils peuvent, par exemple, leur faire croire que l'Homme Ailé est derrière eux ; à moins que le professeur Smith, que les Frères ont totalement oublié de repousser, ne crée une diversion en mordant la cheville du possesseur du couteau ou en le faisant trébucher ; ou encore ils peuvent tous se ruer sur les deux gardes et parvenir à les maîtriser.

En dévalant les quatre étages de cellules, ils ne rencontrent probablement aucun sectateur. Une fois aux étages inférieurs du minaret, ils retrouvent les trophées du culte, peaux et écorchés. Si l'un d'entre eux accepte de se parer de ces sinistres apprêts (perte de 0/1D3 points de SAN pour les revêtir), il ressemble suffisamment à l'horrible apparition pour faire fuir les Frères - ce plan peut, éventuellement, leur être suggéré par un jet d'Idée.



L'Homme Ailé

En parvenant au rez-de-chaussée de la mosquée, ils s'aperçoivent qu'il y règne une belle panique et que les adorateurs fuient dans toutes les directions. Le véritable Homme Ailé est là.

Il s'agit d'une apparition, écorchée et sanglante, vêtue d'une robe et d'une cape faites de peaux assemblées assez grossièrement. Ses globes oculaires flottent dans leur orbite décharnée et, à l'instant même où les aventuriers apparaissent, il se tourne vers eux (perte de 0/1D6 points de SAN).

S'ils sont plutôt amicaux envers lui et hostiles aux Frères, il les considère avec compassion, ce qui est assez effrayant étant donné son propre état. Puis pointe un doigt osseux dans leur direction. "Voilà comment ils sont tous avant que la tâche ne soit accomplie. Observez-les bien. Non pas leur peau, puisqu'elle appartient aux Frères, mais leur cœur que les dieux, eux-mêmes, ne peuvent conquérir."

Alors, refermant sa cape, il disparaît.

Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de remarquer que le Simulacre a été enlevé des niches en dessous du dôme. Makryat l'a emmené, ainsi que les Parchemins de Sedefkar.

Les Frères ont besoin de temps pour se remettre de ces émotions, ce qui en laisse assez aux personnages pour se précipiter à l'extérieur de la mosquée et descendre les rues désertes, baignées par la lumière matinale. James Rutherford, qui était caché tout près de là, court à leur rencontre. La dernière vision qu'ils conservent de la Mosquée du Bout du Monde est celle d'un flot de sang se répandant sur son dôme. Il est possible que ce soit une illusion d'optique due au lever du soleil mais, après tout, elle ne s'appelle peut-être pas la Mosquée Rouge pour rien.

L'étape suivante

Le seul moyen de parvenir à Londres avant que cent heures ne se soient écoulées est de prendre l'Orient-Express. Il y a effectivement des compartiments libres. Si les aventuriers choisissent plutôt l'avion, leur appareil se pose en catastrophe en Bulgarie, où ils ont forcés d'avoir recours à l'Orient-Express.

Conclusion

Les aventuriers ne regagnent aucun point de Santé Mentale après ce scénario ; après tout, ils ont lamentablement échoué. Toutefois, quelques-unes de leurs actions méritent récompense. S'ils ont détruit la Chose-Beylab ou la Chose-Étranger, ils récupèrent 1D6 points de SAN ; 1D8 pour la Bête de Chair. Le sauvetage des enfants de la mosquée leur rapporte encore 1D6 points de SAN supplémentaires. Qu'ils décident de tuer ou d'emmener avec eux le professeur Smith, et cela leur en vaut en plus 1D3 points.

A présent que Makryat s'est emparé du Simulacre de Sedefkar, leurs jets de Chance, Idée et Connaissance redeviennent normaux.

Le retour de James Rutherford leur garantit l'amitié et la reconnaissance éternelles de l'ambassadeur de Grande-Bretagne, dont les lettres de recommandation sont lues avec le plus grand intérêt à Londres et dans de nombreux autres endroits du monde. S'il ne leur reste guère d'argent, le diplomate peut leur en donner, n'attendant aucun remboursement, pourvu que la somme demandée soit raisonnable. Si cette avance lui est malgré tout remboursée un peu plus tard, il n'en pensera que plus de bien de l'équipe qui lui est venue en aide : les gentlemen n'oublient jamais les faveurs qu'on leur fait, de quelque importance qu'elles soient.

Caractéristiques

Dans cette section, vous trouverez également un certain nombre de nouveaux sortilèges ; ceux-ci sont marqués d'un astérisque dans les caractéristiques qui suivent.

FEYAR, 29 ans, agent des Frères de la Chair

FOR 12	CON 14	TAI 9	INT 16	POU 15
DEX 15	APP 13	ÉDU 12	SAN 0	PdV 12

Bonus aux dommages : +0

Armes : Petit Couteau 65 %, dommages 1D4

Compétences : Anglais 45 %, Arabe 35 %, Baratin 65 %, Bibliothèque 60 %, Bulgare 45 %, Discrétion 50 %, Discussion 40 %, Écouter 65 %, Esquiver 60 %, Grec 65 %, Mythe de Cthulhu 7 %, Navigation 25 %, Occultisme 15 %, Persuasion 40 %, Russe 25 %, Se Cacher 55 %, Trouver Objet Caché 50 %, Turc 80 %.

Sortilèges : Contrôler la Peau*.
La technique de combat favorite de Feyar consiste à utiliser le sort Contrôler la Peau pour tirer la peau du front de son adversaire et lui en recouvrir les yeux, ce qui l'aveugle pendant cinq bonnes minutes. Feyar en profite alors pour se rapprocher de sa proie et la poignarder.

SIR DOUGLAS RUTHERFORD, 55 ans, ambassadeur de Grande-Bretagne

FOR 11	CON 10	TAI 15	INT 12	POU 14
DEX 10	APP 14	ÉDU 15	SAN 63	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Revolver cal. 32 20 %, dommages 1D8

Compétences : Apprécier le Porto et le Sherry 88 %, Crédit 70 %, Être Plus Intelligent qu'il ne paraît 65 %, Persuasion 55 %, Servir la Couronne 85 %.

BEYLAB LE TRANSPIRANT, 45 ans, l'homme qui en savait trop

FOR 15	CON 16	TAI 18	INT 17	POU 16
DEX 8	APP 9	ÉDU 12	SAN 71	PdV 17

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : aucune

Compétences : Anglais 35 %, Baratin 75 %, Français 25 %, Histoire de la Turquie 85 %, Suer Abondamment 99 %.

FRÈRES DE LA CHAIR, 12 adorateurs complètement fous

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Couteau 40 %, dommages 1D6 +1D4

Compétences : Discrétion 30 %, Écorcher un Humain 25 %, Écouter 40 %, Esquiver 25 %, Se Cacher 30 %, Suivre une Piste 25 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Sortilèges : Contrôler la Peau*, plus Transfert de Morceaux de Corps*, au gré du Gardien. Certains connaissent un ou deux sorts supplémentaires, tels que Création d'une Bête de Chair*.

Perte de SAN : 0/1 point pour se trouver confronté à un Frère à qui on a visiblement cousu des parties de corps ne lui appartenant pas. Si ces parties peuvent être identifiées comme provenant d'un ami ou d'une connaissance, 0/1D4 points.

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*
N° 1	16	15	9	16	8	12
N° 2	15	8	13	16	14	11
N° 3	11	13	16	15	6	15
N° 4	14	13	11	15	11	12
N° 5	15	9	12	14	9	11
N° 6	13	14	12	14	11	13
N° 7	13	11	12	13	10	12
N° 8	13	12	14	13	11	13
N° 9	11	11	14	12	7	13
N° 10	14	14	13	12	11	14
N° 11	13	8	13	11	9	11
N° 12	14	17	15	11	10	16

Les différents Frères peuvent avoir des parties d'hommes morts qui élèvent les caractéristiques correspondantes. Voici quelques exemples de cette évolution en fonction des membres remplacés :

Bras : La FOR passe à 18 et on ajoute Lutte 60 % (dommages spéciaux).
Oreilles : Écouter passe à 60 %.
Yeux : Trouver Objet Caché passe à 60 % et le Frère voit parfaitement la nuit.
Visage : Change l'APP pour l'amener entre 3 et 18.
Doigts : La DEX passe à 16.
Mains : La For passe à 16 et on ajoute Cimeterre 50 % (dommages 1D6 +2 +1D4).
Jambes : Le Déplacement passe à 9 et on ajoute Coup de Pied 50 % (dommages 1D6 +1D4).
Langue : Permet de chanter en langage non humain.

HAKIM LE FOURBE, 41 ans, capitaine minable

FOR 15	CON 14	TAI 12	INT 10	POU 9
DEX 13	APP 8	ÉDU 8	SAN 45	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Petit Couteau 55 %, dommages 1D4 +1D4

Compétences : Évaluer 77 %, Marchandage 40 %, Naviguer 45 %.

ÉQUIPAGE DE HAKIM, 3 marins minables

Bonus aux dommages : +0

Armes : Couteau 45 %, dommages 1D4
Rame 40 %, dommages 1D8

Compétences : Naviguer 45 %.

	FOR	*CON*	*TAI*	*DEX*	*POU*	*PdV*
N° 1	10	15	9	11	14	12
N° 2	13	12	11	10	11	12
N° 3	14	16	10	9	9	13

COMPAGNON-DU-MORT, 69 ans, vieux fou

FOR 8	CON 18	TAI 9	INT 6	POU 7
DEX 12	APP 6	ÉDU 2	SAN 21	PdV 14

Bonus aux dommages : +0

Armes : aucune

Compétences : Garder Confiance 90 %, Ricaner Joyeusement 65 %, Se Cacher 99 %.

La Bête de Chair

Elle peut lancer autant d'attaques qu'elle a de cibles. Une attaque qui réussit ne fait que des dommages moindres, mais le monstre attire sa victime en lui et l'absorbe totalement, après seulement trois rounds. Sa proie ne parvient à résister que grâce à un jet contre une FOR de 10 au premier round, de 20 au deuxième et de 30 au troisième. La mort intervient ensuite, et la tête de la victime (agrémentée d'une longue

langue charnue) apparaît, telle une protubérance sur le corps de la Bête de Chair. Les vêtements et tous les objets que la personne absorbée portait sur elle sont abandonnés dans la traînée de sang et de mucus mêlés, que laisse la créature sur son passage.

BÊTE DE CHAIR, Monstre Rituel

FOR 30	CON 100	TAI 50	INT 10	POU 12
DEX 10	APP	ÉDU	SAN	PdV 75

Déplacement : 10

Bonus aux dommages : +4D6

Armure : 5 points, les armes à feu ne font que la moitié des dommages normaux.

Armes : Langue (s) 50 %, dommages 1D2 + attraction
Absorption 100 %, nécessite 3 rounds
Écraser 50 %, dommages 4D6

Compétences : Flairer les Proies 90 %.

Perte de SAN : 1D3/2D6 points ; voir un ami se faire ingérer coûte 1/1D4 points.

SELIM MAKRYAT, 69 ans, chef des Frères de la Chair

FOR 8	CON 14	TAI 9	INT 14	POU 21
DEX 8	APP 10	ÉDU 14	SAN 0	PdV 13

Bonus aux dommages : +0

Armure : Aucune, bien que Selim se jette souvent à lui-même le sort Peau de Sedefkar* avant de sortir : ceci lui coûte 10 points de Magie et en bloque 10 de dommages.

Armes : Couteau 120 %, dommages 1D6

Compétences : Anglais 25 %, Écorcher un Humain 90 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Persuasion 70 %, Trouver Objet Caché 85 %.

Sortilèges : Animer la Chair*, Appeler l'Écorché*, Contacter l'Écorché*, Contrôler la Peau*, Créer un Chasseur de Chair*, Créer une Bête de Chair*, Malédiction de l'Enveloppe Putride*, Annulation de Transfert*, Fondre la Chair*, Préparer les Cadavres*, Peau de Sedefkar*, Rôdeur de Peau*, Transfert de Morceaux de Corps*.

CHASSEUR DE CHAIR

FOR 3	CON 3	TAI 1	INT 5	POU 1
DEX 15	PdV 2	Déplacement : 12		

Bonus aux dommages : -1D6, mais inapplicable.

Armes : Sceller la Bouche 90 %, dommages asphyxiants - reportez-vous au livre de règles : Noyades, suffocations (page 32).

Armure : Il faut, soit le couper, soit le réduire à 0 Points de Vie pour l'éliminer, mais les points de dommages dus aux attaques réussies doivent être partagés entre lui et sa victime.

Compétences : Sauter au Visage 75 %, Trouver la Cible Désignée 99 %.

Perte de SAN : 1/1D4 points de SAN ; en avoir un collé au visage coûte 0/1D4 points supplémentaires.

MEHMET MAKRYAT (Aktar), 39 ans, chef du culte

FOR 18	CON 16	TAI 13	INT 18	POU 18
DEX 14	APP 14*	ÉDU 16	SAN 0	PdV 15

** 10 sous les traits du gitan.*

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Revolver cal. 38 70 %, dommages 1D10
Couteau 90 %, dommages 1D6 +1D4
Coup de Poing 45 %, dommages 1D3 +1D4
Palet (lancé) 65 %, dommages 1D8 +1

Armure : Après avoir revêtu le Simulacre de Sedefkar, Makryat est immunisé aux dix premiers points de dommages dus à l'énergie cinétique.

Compétences : Anglais 60 %, Baratin 45 %, Bibliothèque 40 %, Conduire une Automobile 40 %, Discrétion 75 %, Écorcher Humain 90 %, Écouter 70 %, Esquiver 60 %, Français 45 %, Grimper 50 %, Histoire 25 %, Lancer 70 %, Linguistique 20 %, Marchandage 45 %, Médecine 30 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Occultisme 35 %, Persuasion 45 %, Pharmacologie 20 %, Pickpocket 25 %, Psychologie 40 %, Se Cacher 80 %, Se Déguiser 38 %, Suivre une Piste 40 %, Trouver Objet Caché 85 %, Turc 90 %.

Sortilèges : Animer la Chair*, Appeler un Avatar de l'Écorché*, Contacter l'Écorché*, Contrôler la Peau*, Création d'un Chasseur de Chair*, Fondre la Chair*, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Poing de Yog-Sothoth, Rôdeur de Peau*, Transfert de Morceaux de Corps*, Transformer en Peau*.
** nouveaux sorts (voir pages suivantes).*

PROFESSEUR JULIUS SMITH, 62 ans, Tête et Torse

Le professeur n'a plus ni bras ni jambes ni yeux.

FOR 3	CON 11	TAI 6	INT 17	POU 17
DEX 1	APP 1	ÉDU 21	SAN 17	PdV 9

Bonus aux dommages : -1D6

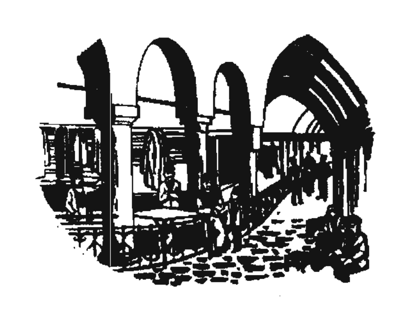
Armes : Faire Trébucher 25 %, dommages spéciaux
Morsure 25 %, dommages 1D3-1D6

Compétences : Allemand 80 %, Anglais 90 %, Anthropologie 10 %, Archéologie 80 %, Astronomie 10 %, Baratin 35 %, Bibliothèque 50 %, Bons Mots 88 %, Chimie 10 %, Crédit 70 %, Déceler une Supercherie 45 %, Discrétion 60 %, Écouter 40 %, Français 80 %, Histoire 45 %, Hyperphysique 5 %, Italien 85 %, Linguistique 60 %, Marchandage 40 %, Manœuvre de Chevalerie 60 %, Norvégien 65 %, Occultisme 25 %, Parapsychologie 25 %, Persuasion 45 %, Pharmacie 20 %, Photographie 45 %, Physique 15 %, Psychologie 55 %, S'Humilier 55 %, Trouver Objet Caché 75 %.

L'HOMME AILÉ, apparition sanglante et sans âge

INT 15	POU 20

Perte de SAN : 0/1D6 points.



Nouveaux sorts

Animer la Chair

Ce sort permet d'animer la peau et les chairs mortes, en désossant et étripant un corps pour le transformer en une masse informe de chair épaisse qui peut se déplacer pour attaquer et capturer. Animer cela coûte 1 point de Magie par point de sa TAI et 1D6 points de Santé Mentale. Il faut trois minutes pour lancer ce sort.

La Chose ainsi créée peut, tous les rounds, soit attaquer soit capturer ; reportez-vous aux caractéristiques de la Chose-Beylab (page 151).

Les Choses de Chair ont toutes des caractéristiques et des capacités similaires, bien que le nombre de points de Magie nécessaire à leur création dépende du cadavre choisi.

Annulation de Transfert

Ce sort coûte 10 points de Magie et 2 de POU et le jeter ne prend qu'une minute. Il faut opposer les points de Magie du lanceur et ceux de la cible sur la Table de Résistance. Si le lanceur est vainqueur, le sort annule tous les Transferts de Morceaux de Corps ou d'Organe qui affectaient sa victime. Les organes et membres empruntés de cette dernière apparaissent dans les mains de son tourmenteur, à la fois sanglants et à moitié putréfiés. Privée de ces organes vitaux, elle meurt rapidement.

Le sort ne fait baisser la Santé Mentale que dans le cas où il réussit (c'est-à-dire où des parties pourrissantes de corps se matérialisent dans les mains du magicien) ; à ce moment-là, il en coûte 1D10 points, à moins que le lanceur n'ait déjà une expérience de médecin ou d'infirmière.

Appeler l'Écorché

Appeler l'Écorché est un exercice majeur que Selim ne peut accomplir qu'une seule fois par décennie. Des cadavres fraîchement écorchés doivent être offerts, chacun donnant 1 % de chance de succès : ainsi, 35 sacrifices donnent 35 % de chance de réussite. On doit également dépenser exactement 100 points de Magie. Si le jet échoue, l'Écorché peut tout de même se matérialiser pour s'emparer des offrandes, mais il en prend alors encore le même nombre parmi ses fidèles (pour continuer notre exemple, il prend 35 adorateurs en plus des sacrifices). S'il vient vraiment, toutes les personnes présentes perdent 1D10/1D100 points de SAN.

Appeler un Avatar de l'Écorché

En invoquant le redouté 680ème nom de Nyarlathotep, le magicien place un objet ou un être vivant sous le contrôle d'un des avatars de l'Écorché, pour un jour, jusqu'à ce qu'il décide de déposséder l'avatar ou qu'il meure. Le sortilège coûte 6 points de Santé Mentale, 12 de Magie et 1 de POU.

Si l'avatar est invoqué pour un objet inanimé, celui-ci prend certaines caractéristiques des êtres vivants, dont la volonté ; s'il s'agit d'un être vivant, ce dernier y gagne au contraire des propriétés des choses mortes, dont l'invulnérabilité à la douleur et aux chocs.

La CON de l'avatar est toujours de 100, son INT de 15 et son POU de 20. Le déplacement de la chose ou de la créature possédée est double. Ses autres caractéristiques et fonctions varient selon celles qu'elle avait à l'origine, y compris pour la perte de Santé Mentale due à sa vue, qui ne peut être supérieure à 1/5 de ses points de TAI apparente. Voyez le chapitre "La traversée de l'Europe" pour un portrait détaillé de la locomotive sous le contrôle de l'avatar (page 173).

Une fois invoqué, l'avatar adopte et magnifie les tendances de ce qu'il envahit ; ceci explique que la locomotive soit encore plus puissante et plus rapide dans cette aventure. Mais pour augmenter ses performances, l'avatar doit répandre la mort et la destruction autour de lui - il est l'incarnation du mal et ne peut que faire le mal autour de lui.

Contacter l'Écorché

Pour le contacter, il faut sacrifier 2D10 points de Magie, 1D10 de Santé Mentale et lui faire l'offrande d'un cadavre fraîchement écorché. L'Écorché se manifeste alors dans le corps et, avant que celui-ci se liquéfie puis s'évapore, répond à trois questions (pas une de plus). La perte de Santé Mentale pour les témoins de ceci est de 1/1D10 points ; quant à la vision de l'Écorché, elle en coûte 1D10/1D100 points supplémentaires.

Contrôler la Peau

Permet à son lanceur de dissoudre, plisser et même remodeler la peau d'une région du corps. Ce sort coûte 1D6 points de SAN et 5 de Magie, puis le sorcier doit vaincre les points de Magie de sa cible sur la Table de Résistance, à moins que cette cible soit consentante.

Les parties du corps pouvant recevoir le sortilège correspondent à celles du Simulacre de Sedefkar : tête, torse, bras droit, bras gauche, jambe gauche, jambe droite. Si l'on dispose de 30 points de Magie, on peut affecter le corps entier. La réussite des sorts lancés simultanément sur différentes parties ne nécessite qu'un seul jet de Santé Mentale, mais coûte à chaque fois 1D6 points. Le sort peut suffisamment modifier l'apparence d'un individu pour le rendre méconnaissable.

D'ordinaire, il n'agit que durant 15 minutes, après quoi la peau reprend sa place et sa forme naturelles. Mais si on sacrifie 1 point de POU en même temps que les 5 de Magie, ses effets sont permanents jusqu'à ce qu'on les annule par un autre sort. Les Frères de la Chair utilisent cet enchantement pour punir, récompenser ou comme outil. Il leur est indispensable.

Création d'un Chasseur de Chair

Jeter ce sortilège coûte 1D10 points de SAN et 1 de POU. De plus, il faut également dépenser 3 points de Magie et découper un morceau de chair sanglante en forme d'étoile sur un humain vivant par Chasseur de Chair. Tous ont les mêmes caractéristiques.

Le sort anime la chair qui se met, aussitôt, en quête de la victime qu'on lui a désignée par magie. Le lanceur doit pouvoir décrire celle-ci et savoir à peu près où elle se trouve.

Une fois sa proie dénichée, le chasseur lui saute au visage et se fixe immédiatement à la peau qui lui entoure le nez et la bouche, afin de sceller ces orifices respiratoires. Dès qu'il est en place, on commence à appliquer les règles relatives à l'asphyxie (page 32 du livre de règles). Après la mort de sa cible, le monstre peut s'en détacher et partir à la recherche d'une nouvelle victime jusqu'à ce que le POU du lanceur de sort en minutes se soit écoulé ; après quoi il meurt.

Création d'une Bête de Chair

Lancer ce sortilège est considéré comme un acte de piété et de discipline, si bien qu'on ne le fait qu'en des occasions spéciales. Il permet de créer une créature éphémère qui absorbe les cibles vivantes qu'on veut bien lui indiquer. Pour cette création, douze enfants sont nécessaires, et la procédure d'enchantement coûte 120 points de Magie, 1 de POU et 1D20 de Santé Mentale. Le sort Fondre la Chair doit, en outre, être utilisé afin d'ajouter de la chair à la masse et de mêler les différentes chairs pour qu'elles n'en fassent plus qu'une.

Fondre la Chair

En un round de combat, ce sort élève la température des chairs à celle de la fusion. Il est nécessaire d'utiliser 1 point de Magie pour affecter 3 points de TAI de chair. Le lancement du sortilège prend cinq minutes et coûte 1D4 points de SAN. S'il est appliqué à des chairs animées, son coût est alors de 1 point de POU par 3 points de TAI, et les points de Magie de la victime doivent être surpassés. Assister à la fusion des chairs et des os d'un ami coûte 1/1D6 points de SAN.

suite page suivante

Malédiction de l'Enveloppe Putride

Ce sort donne de terribles illusions. Si on le jette plusieurs fois sur le même sujet, cela peut le rendre totalement fou. Néanmoins, le lancer coûte 10 points de Santé Mentale et 10 de Magie ; le magicien doit, en outre, battre les points de Magie de sa victime avec les siens sur la Table de Résistance.

La cible a alors l'étrange impression d'être à l'intérieur d'une sorte de combinaison de peau qui ne serait plus attachée à elle, mais qu'elle porterait comme une armure. Puis la peau se met à pourrir et à se corrompre, ce qui, encore une fois, est perçu de manière bizarre par la victime puisqu'elle le ressent en elle-même mais aussi extérieurement. Son apparence empire rapidement, sa peau se déchirant finalement en longues fissures par lesquelles tombent ses organes internes. Après quoi, elle sombre dans l'inconscience. Aucun des dommages, excepté l'évanouissement, n'est réel, mais la perte de Santé Mentale de la cible est toujours de 1D10 points. Le cycle entier de ce sort prend 20 minutes ; son lancement, lui, ne demande que quelques secondes.

S'il est jeté à plusieurs reprises sur la même personne, l'expérience demeure toujours aussi terrifiante, même si certains détails de l'illusion sont différents.

Celle-ci n'est visible que par la victime. Pour 5 points de Magie supplémentaires, elle devient collective, tout témoin perdant 0/1D6 points de SAN.

Pour 20 points de SAN et 5 de POU, le lanceur peut, en outre, la rendre réelle. Dans ce cas, après 20 minutes d'atroces souffrances, la cible meurt.

Elle n'a aucun moyen de savoir quelle version du sort vient de lui être lancée.

Peau de Sedefkar

Donne à son lanceur une protection équivalente à celle que confère la possession du Simulacre de Sedefkar activé. Il coûte 10 points de Magie et 1D3 de SAN. Ses effets persistent pendant les 20 heures qui suivent le lancement : le magicien est protégé contre toute attaque causant des dommages en raison de l'énergie cinétique par 10 points d'armure invisible. Toutefois, chaque attaque ôte 1 point d'armure ; par exemple, après avoir arrêté deux balles, le sort ne protège plus que de 8 points de dommages.

Préparer les Cadavres

Ce sort désosse un cadavre avec netteté, en éliminant os et cartilages et en permettant de ranger la chair à part. Le jeter coûte 1D6 points de Magie et 1D8 de SAN. Dans la mesure où il ne peut être lancé que sur des entités sans POU, il n'a aucun effet sur les vivants ou même les morts-vivants tels que les vampires ou les zombis. Chaque utilisation prend 15 minutes.

Rôdeur de Peau

Ce sort entraîne l'ouverture d'une tombe spécifique et le détachement de son corps de la peau du cadavre, qui garde cependant une forme humaine. Cette peau peut alors suivre des instructions simples. Le lancer coûte 1D6 +2 points de Magie et 1D4 de Santé Mentale.

Utilisé pour attaquer, le Rôdeur se plaque sur le visage de la cible et tente de l'étouffer - reportez-vous aux règles concernant la noyade (page 32 du livre de règles).

Toutes les peaux humaines ont normalement une FOR de 12, mais le Gardien peut très bien augmenter ou baisser ce chiffre, en fonction de la "jeunesse" du cadavre ou de son ancienneté, d'un éventuel embaumement et de la sécheresse ou l'humidité de la tombe. Pour retirer la peau qui l'étouffe, la cible doit réussir un jet de FOR sur la Table de Résistance. Si elle y parvient, elle ne subit qu'1D3 points de dommages au visage. Ou bien, au gré du Gardien ou en fonction d'un jet de Chance, elle perd en plus, dans l'aventure, 1 point d'APP.

Voir le Rôdeur de Peau coûte 0/1D6 points de SAN. Toutes ses caractéristiques physiques sont de 12 et son POU est de 1.

Transfert de Morceaux de Corps

Ce sort coûte, normalement, 1 point de POU, 1D10 de Magie et 1D10 de SAN. Si la victime en est d'ores et déjà morte, il en fait perdre 2 de POU. Plus le transfert est complexe, plus le coût en est élevé : par exemple, pour Transférer une Tête, il faut 100 points de Magie. Il n'est pas nécessaire d'échanger les organes ou membres concernés.

La préparation ainsi que la mise en action du sort prennent environ une heure, y compris la couture magique. Après quoi il faut encore attendre quelques minutes supplémentaires (le même nombre que de points de Magie nécessaires au transfert). Dans la mesure où la procédure est souvent maladroite, le lanceur est rarement le receveur car il aide à effectuer le transfert.

Les Frères recherchent des victimes particulières dont ils prisent certaines parties, par exemple les jambes d'un athlète, les poings d'un boxeur, les poumons d'un plongeur, les mains d'un pianiste, etc. Les nombreuses et écœurantes variations qui existent autour de ce sortilège n'ont aucunement besoin d'être détaillées.

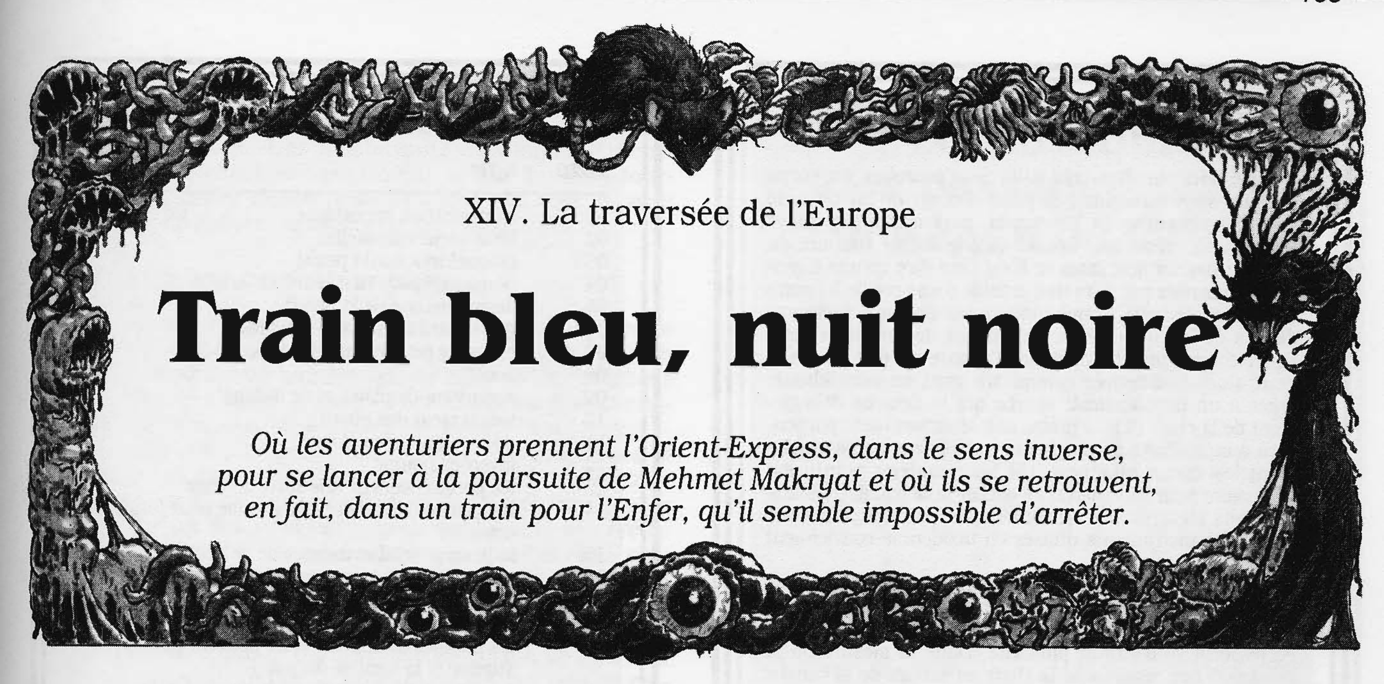
Reprendre une partie de corps que l'on avait à l'origine nécessite un sort de même coût et d'arrangement similaire, Annulation de Transfert. Le prince Puzzle, dans le chapitre "La traversée de l'Europe", le connaît parfaitement, de même que Selim dans le présent chapitre.

Transformer en Chair

Transforme une surface morte ou un objet en chair et peau ; c'est un des actes accomplis, à l'origine, en hommage à l'Écorché. Le coût de ceci est de 1 point de Magie par 10 points de TAI de la cible, plus 1 point de POU, mais le lanceur ne peut transformer qu'une TAI égale à celle de la peau précédemment arrachée aux victimes offertes à l'Écorché, ce qui dans un certain sens permet de quantifier sa piété.

Cette activité déraisonnable crée une Bête de Chair, qui vit pendant une heure puis se dissout et redevient pourriture.

La perte de Santé Mentale qu'entraîne cette vision est de 1D3/2D6 +4 points. Des renseignements supplémentaires concernant cette création sont disponibles dans la section "Üskudar", page 153.



XIV. La traversée de l'Europe

Train bleu, nuit noire

Où les aventuriers prennent l'Orient-Express, dans le sens inverse, pour se lancer à la poursuite de Mehmet Makryat et où ils se retrouvent, en fait, dans un train pour l'Enfer, qu'il semble impossible d'arrêter.

par Geoff Gillan (et Nick Hagger pour le prince Puzzle)

La chasse est ouverte. Faites jouer cette aventure à toute vitesse ; elle couvre le voyage retour de Constantinople à Paris en son entier. Les premières frontières franchies, la vitesse peut être réduite car les aventuriers essaieront, certainement, d'identifier Mehmet Makryat. Ils vont passer des heures à étudier les autres passagers dans les couloirs, le wagon-salon ou encore pendant le dîner et, peut-être, se lieront-ils d'amitié avec certains personnages non joueurs. A l'ouest de Milan, l'horreur s'accroît encore lorsque Makryat prend finalement le contrôle du convoi. Les investigateurs se retrouvent alors embarqués dans un train qui menace de tous les tuer, tant son allure est folle.

Tout au long du chemin, d'anciens ennemis risquent de leur rendre visite.

Informations réservées au Gardien

Mehmet Makryat a pris l'identité du conducteur du wagon de 1ère classe pour Calais du Simplon-Orient-Express. Il entend bien la garder pendant tout le voyage et a donc les traits d'Émile Soucard, conducteur des Wagons-Lits. Pour faciliter le passage vers Londres, il s'est arrangé afin que des Frères de la Chair montent dans le train lors des différents arrêts du voyage.

D'autres Frères, déguisés en membres du personnel des Wagons-Lits, ont caché le Simulacre dans une caisse en fer, sous la charpente de la voiture de Calais. Pour n'importe quel observateur, la caisse fait partie de la carcasse du wagon.

Une fois à Paris, Makryat récupère la statue et rejoint sa boutique de Londres, afin d'accomplir le Rituel de Purification sur lui-même, puis de mettre son plan (prendre la place du duc d'York) à exécution.

Le monarque de l'époque est George V qui règne de 1910 à 1936. Son successeur naturel est Edward VIII, son fils aîné. En fait, Edward ne sera jamais couronné et abdiquera après quelques mois seulement à cause de Mme Simpson. Son frère cadet, le duc d'York, deviendra alors George VI, roi d'Angleterre. Makryat n'a aucun moyen de connaître l'avenir - aussi a-t-il prévu d'apprendre à se conduire en vrai Windsor dans le rôle de l'obscur puîné, puis de remplacer, le moment venu, l'héritier du trône. (Peut-être fera-t-il une malencontreuse chute de cheval, qui lui ôtera la mémoire de certaines choses, qu'il réapprendra par un travail acharné, suscitant ainsi à coup sûr l'adoration des foules.)

Makryat sait parfaitement que les monarques n'ont plus de pouvoir politique significatif, mais les Windsor sont malgré tout immensément riches et jouissent d'une très grande influence. Makryat, décidé à y consacrer tout le temps qu'il faudra, veut donc un jour gouverner l'Empire Britannique - ce qu'il fera, à moins que les investigateurs ne parviennent à le tuer avant qu'il ne mette son plan à exécution.

Pendant le voyage retour, d'autres passagers peuvent, soit aider, soit gêner les aventuriers. Ces personnes et leurs buts sont détaillés dans la section "A bord." Lorsque Makryat voit ses ennemis - il ne peut que les voir car ils sont dans le wagon de Calais - il essaie de s'en prendre à eux, tout d'abord avec subtilité, puis en déchaînant sa férocité contre les survivants.

Le Simulacre activé

Une fois accomplis le Rituel d'Activation et sa prise de contrôle du Simulacre de Sedefkar, Makryat dispose de pouvoirs magiques considérables. Toutefois, en tant que possesseur de la statue, il doit se soumettre au Rituel de Purification toutes les 100 heures, faute de quoi son corps commence à se corrompre.

Le Simulacre confère les pouvoirs suivants :

- Un POU de 25.
- Une armure de 10 points contre tous les dommages cinétiques.
- Le pouvoir de prendre l'identité d'un autre humain en se rendant maître de sa peau. Le possesseur de la statue a alors la voix et la démarche de cette personne, mais ni ses compétences ni ses souvenirs. Toutes ses caractéristiques restent les mêmes, exceptées l'APP et la TAI, qui deviennent celles de son nouveau corps. On ne peut porter une même peau qu'une seule fois ; une fois abandonnée, la peau n'est plus mettable bien qu'elle puisse encore être identifiable.

  Si pour une raison ou pour une autre, le porteur de la peau est tué, il reprend sa véritable apparence.
- Le pouvoir d'Appeler un Avatar de l'Écorché, qui peut prendre n'importe quelle forme, du moment qu'un réceptacle de chair a été prévu pour qu'il puisse s'y installer (éventuellement grâce au sortilège Transformer en Chair) ; un appel de ce genre coûte 1 point de POU, plus la moitié des points de Magie de celui qui le lance. Les caractéristiques de l'avatar varient en fonction de son incarnation. Ce sort est réservé au seul possesseur-contrôleur du Simulacre.

Comment écorcher un humain

Il ne doit pas être très difficile d'écorcher un corps humain sans en abîmer la peau. On dit qu'Ed Gein, le tueur psychopathe du Wisconsin, parvenait à dépouiller ses victimes en ne leur faisant qu'une longue coupure du haut au bas du dos, mais ce n'est peut-être qu'une légende. Commencez par faire une entaille d'une oreille à l'autre en suivant la ligne d'implantation des cheveux, juste au-dessus de la nuque. Puis, en partant du milieu de cette ligne, coupez jusqu'à environ la moitié du dos. La peau peut alors être retirée comme un gant en caoutchouc, grâce à un petit couteau courbe qui la détache délicatement de la chair (il faut prêter une attention toute particulière aux endroits cartilagineux qui restent indiscutablement les mieux attachés). Un long couteau pointu est nécessaire pour transpercer et gâcher la dépouille ; les instruments chirurgicaux ordinaires sont parfaits pour cette tâche. Les instruments utilisés en taxidermie conviennent également.

Pour un unique adorateur averti, écorcher un homme prend moins d'une heure, peut-être seulement vingt-cinq minutes. S'ils sont deux ou trois à travailler sur le même corps, cela va d'autant plus vite. Dans la mesure où la peau doit être séparée de la chair au niveau de la couche graisseuse subcutanée, tout ce qui peut contribuer à faire fondre cette graisse plus vite facilite l'opération. La chaleur, de même que des acides légers, se révèlent fort utiles. Ainsi, un cadavre bien chaud est plus facile à dépouiller.

Afin de se glisser dans une peau autre que la sienne, le suppôt du Simulacre doit s'enduire le corps d'un onguent contenant de la graisse de bébé, tout comme celui qu'utilisent les sorcières pour voler.

Remarque au sujet de cette opération visant à écorcher un humain en 25 minutes : certains Gardiens mal-pensants pourraient imaginer que la victime est encore en vie pendant le processus. Mais ce serait alors une véritable torture et la peau n'en sortirait alors jamais indemne, si bien attachée que soit la malheureuse victime, et ce quels que soient les liens la retenant. Qui plus est, cela mettrait du sang partout.

- William A. Workman.

- Le pouvoir d'Appeler l'Écorché sans passer par les sacrifices d'usage. Ceci coûte alors 2 points de POU et tous les points de Magie sauf un, de celui qui le fait.
- A présent qu'il est en harmonie avec son propriétaire, le Simulacre ne pénalise plus les jets d'Idée, de Chance, de Connaissance - ceux de Makryat sont donc normaux.

La détérioration progressive des investigateurs

Dans la mesure où ils ont possédé puis perdu le Simulacre de Sedefkar, les aventuriers vont à présent subir la corruption dont Makryat leur a parlé. Leur dégradation physique continue jusqu'à ce qu'ils accomplissent sur eux-mêmes le Rituel de Purification.

Pour chaque matin que passe la statue sous le contrôle de leur ennemi, les personnages doivent effectuer un jet sous CON x 5. Un succès signifie que l'altération est reportée d'un jour au moins. Un échec, par contre, implique qu'il faut lancer un dé sous CON x 5 toutes les heures.

Si un de ces jets horaires de CON échoue, l'aventurier concerné commence à montrer des signes d'infection : son joueur doit alors faire un tirage sur la Table des Détériorations toutes les six heures. Les maux suivis d'un astérisque n'affectent qu'une partie du corps : il faut alors faire un jet sur la Table de Localisation de la Partie Infectée pour déterminer laquelle est atteinte.

Le Gardien doit ensuite décrire ce qui se produit. Commencez en douceur, puis allez crescendo jusqu'à une véritable virulence.

Table des détériorations

1D20	*Effet*
01	transpiration importante
02	forte odeur corporelle
03	craquelures sur la peau*
04	pousse de poils très épais*
05	desquamation de la peau*
06	gonflement anormal des veines*
07	chute de poignées de cheveux
08	acné*
09	apparition de plaies et de lésions*
10	saignement des plaies*
11	du pus coule des plaies*
12	mycoses noires*
13	les pores exsudent une sorte de vomi*
14	la peau se détend et pend comme pour former des ailes*
15	la peau se tend et menace de se déchirer*
16	un corps étranger se met à bouger sous la peau*
17	chair de poule permanente*
18	la peau se décolore telle celle d'un mort
19	les pupilles se dilatent et ne peuvent plus supporter la lumière du soleil
20	relancez le dé et appliquez le résultat à deux parties du corps

Table de localisation de la partie infectée

1D20	*Localisation*
01-03	jambe droite
04-06	jambe gauche
07-10	abdomen
11-15	poitrine
16-17	bras droit
18-19	bras gauche
20	tête

A bord

Même les aventuriers avec un billet aller-retour n'ont pas de réservation pour un convoi spécifique. Le personnel de la gare de Sirkecki les informe que le prochain Orient-Express arrive le soir même et qu'il ne reste que des places en première classe, dans le wagon de Calais. Leurs couchettes seront situées dans compartiments différents - ils vont devoir cohabiter avec des inconnus. L'employé en est désolé mais reste, malheureusement, catégorique : il n'y a aucune autre option.

Il est important pour la suite de l'histoire que les investigateurs se plient à ces contraintes ; si nécessaire, ils peuvent vérifier qu'il n'y a pas d'autres places disponibles dans tout le train.

Les passagers sont priés d'être en gare une demi-heure avant le départ. Leurs possessions seront alors contrôlées, même s'il est très peu probable qu'il reste quelque bagage que ce soit aux personnages à ce stade de l'aventure.

Le convoi démarre à 16 h 30. Toute tentative pour trouver Mehmet Makryat avant le début du voyage est inutile et dangereuse. A chaque essai, demandez un jet de Chance - un échec signifie que les curieux se font remarquer par un Frère.

Sur le quai

Les passagers sont littéralement assaillis par les marchands et les mendiants qui envahissent les quais, car tous savent bien que les privilégiés de l'Orient-Express font toujours marcher le commerce de ceux qui viennent à la gare. Faites-les insister, rendez les vendeurs de tapis ennuyeux et les brocanteurs harcelants. Les investigateurs ne sont pas capables de déterminer si ces gens sont effectivement ce qu'ils ont l'air

d'être ou si ce sont des Frères de la Chair déguisés. Néanmoins, il ne leur est fait aucun mal sur les quais - le danger viendra plus tard, dans le train.

Les wagons bleu et or flamboyants du Simplon-Orient-Express attendent. L'embarquement se fait dans un tourbillon ; de la fumée s'échappe de la locomotive dont on vient d'allumer la chaudière ; le convoi est prêt à partir.

Les compagnons de voyage

A l'exception d'Émile Soucard, qui est presque tout le temps en service, tous les personnages non joueurs de la voiture de Calais se sont vu attribuer un numéro, qui est celui de leur couchette dans le schéma de wagon ci-contre. Pour les compartiments comprenant deux numéros, le plus faible est celui du lit supérieur.

Les Gardiens qui ont un grand nombre d'investigatrices et plus ou moins cinq aventuriers au total, sont forcés de faire des changements dans la répartition des couchettes (ou de changer le sexe des voyageurs), pour les besoins des événements à venir. Notez scrupuleusement les changements opérés. Le premier des personnages non joueurs que l'on peut, éventuellement, enlever pour laisser la place aux aventuriers est Luigi Martinelli.

Il est probable que le Gardien dispose encore de figurants inutilisés dans le livre *Des inconnus dans le train*, cela lui permettra de compléter les listes de passagers.

Si l'un des aventuriers devient fou ou meurt, donnez à son joueur le rôle d'un des autres voyageurs que vous trouverez dans ce livre. Ainsi, il continuera à s'intéresser au jeu. Elena Costanza et Rama Ho-Tet sont les deux inconnus les plus susceptibles de se joindre à l'équipe.

Émile Soucard



Émile Soucard (Mehmet Makryat)

Le conducteur du wagon de Calais, Émile Soucard (Mehmet Makryat), debout sur le quai à la hauteur de la porte de la voiture, inspecte les billets de tous les passagers qui vont embarquer, avec beaucoup de politesse, et leur souhaite la bienvenue dans le train. Il est chargé de vérifier que tous ceux dont il est responsable montent bien à bord de son wagon.

Le véritable Émile Soucard était un Corse de belle stature, qui compensait la première impression que donnait sa taille par ses belles manières, celles-là mêmes que Mehmet s'efforce d'imiter sans vraiment y parvenir. Les Gardiens bien disposés peuvent permettre un jet de Trouver Objet Caché ou d'Idée qui, réussi, révèle ce défaut dans son déguisement.

Le nouveau Soucard se montre très amical envers les aventuriers. Il les a vus arriver et a eu suffisamment de temps pour s'y faire, si bien qu'un jet de Psychologie ne détecte rien d'anormal dans son comportement. Il les accueille avec gentillesse et donne aux porteurs des instructions concernant les bagages et les compartiments dans lesquels ils doivent être déposés. Les aventuriers souhaitant observer l'arrivée des passagers qui seront leurs compagnons de voyage peuvent flâner sur le quai ou bien se contenter de les attendre en regardant par la fenêtre du wagon.

(1) Luigi Martinelli

Le signor Martinelli est un homme de 57 ans, un chanteur d'opéra venu donner une représentation privée à Constantinople, qui retourne maintenant à Londres pour la saison d'opéra. Il n'a absolument pas entendu parler du

Localisation des passagers dans le wagon de Calais

Couchette	Passager
1. Haut	Martinelli
2. Bas	Investigateur
3. Haut	sir Robert Harrow
4. Bas	Investigateur
5. Haut	Sir Robert Harrow
6. Bas	Investigateur
7. Haut	Elena Costanza
8. Bas	Investigatrice
9. Haut	Comte de Bruessy
10. Bas	Comtesse de Bruessy
11 Haut	Kurt Groenig
12. Bas	Rama Ho-Tet
13. Bas	Investigateur (de l'un ou de l'autre sexe)
14. Bas	Lord Margrave
15. Bas	Dona del Garda
16. Bas	Danton Szorbic
17. Émile Soucard, conducteur	



Luigi Martinelli, vedette d'opéra

drame survenu à Caterina Cavollaro à Milan et se montre très intéressé par les nouvelles que lui en donnent les personnages. Homme bruyant et agressif, il se trouve quant à lui très amusant et pense avoir des talents d'imitateur dont il n'hésite pas à faire profiter ses compagnons de voyage. Ses prétendus dons pourraient fort bien conduire les aventuriers sur une fausse piste.

La première nuit, Martinelli avoue à celui qui est son compagnon de chambre son ennui de devoir dormir sur la couchette du haut et insiste pour qu'ils échangent leurs places : son poids faisant dangereusement pencher la couchette supérieure. Seul le plus cruel (et le plus imprudent) des investigateurs refuserait cet arrangement. Lorsque Makryat enverra un de ses assassins, sa politesse sauvera l'aventurier en question, car l'homme ne le poignardera pas.

Les ronflements graves et mélodieux du chanteur sont aussi bruyants que le tonnerre ; c'est pourquoi son compagnon de voyage a bien des difficultés à dormir, à moins qu'il ne réussisse un jet sous POU x 3. Les compartiments des couchettes 1 & 2 et 3 & 4 ont une porte donnant accès à une salle de bains commune ; lorsqu'un de ces battants n'est pas verrouillé, l'autre ne peut être ouvert. Il est demandé aux passagers de fermer cette porte à clef quand ils n'utilisent pas la salle de bains.

LUIGI MARTINELLI, 57 ans, chanteur d'opéra

FOR 11	CON 16	TAI 18	INT 14	POU 15
DEX 8	APP 13	ÉDU 15	SAN 75	PdV 17

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Allemand 65 %, Anglais 25 %, Baratin 65 %, Chant 70 %, Crédit 50 %, Espagnol 45 %, Être Pompeux 55 %, Faire des Imitations 15 %, Français 45 %, Gourmandise 90 %, Goûter des Nourritures Nouvelles 90 %, Histoire de l'Opéra 67 %, Italien 75 %, Marchandage 79 %, Se Vanter 55 %.

(3) Jack Gatling

Chroniqueur syndiqué, il s'est spécialisé dans les potins mondains pour journaux américains. Gatling n'a que 32 ans et une calvitie naissante, mais il n'en est pas moins charmant, avec ses cheveux bruns et ses yeux marron. Il n'a qu'une conscience très partielle du monde qui l'entoure, mais a énormément entendu parler du baron de Blackpool et de dona Margarita. Il est ici pour en faire un scoop.

Jack Gatling, journaliste

S'il voit un intérêt à l'histoire des aventuriers et qu'il veut écrire un article dessus, il se rend rapidement insupportable. Les révélations bizarres ou étonnantes qu'ils lui font pourraient bientôt circuler dans toute l'Europe - et il fera, quoi qu'il arrive, un papier à leur sujet si l'un d'entre eux est riche ou célèbre.

Partager le compartiment de Jack Gatling n'est pas une mince affaire, surtout pour qui souhaite rester discret sur ses activités. Gatling ne peut vivre sans mener une enquête sur quelqu'un, l'espionner, le harceler de questions.

Cet journaliste peut, par ailleurs, être d'une aide précieuse en ce qui concerne les autres passagers, dont il connaît souvent le passé, et même faire quelques remarques qui aideront à démasquer Makryat ou raconter aux personnages certains événements auxquels eux n'ont pas assisté.

Les compartiments des couchettes 1 & 2 et 3 & 4 ont une porte donnant accès à une salle de bains commune ; lorsqu'un des battants n'est pas verrouillé, l'autre ne peut être ouvert. Il est demandé aux passagers de fermer cette porte à clef quand ils n'utilisent pas la salle de bains.

JACK GATLING, 32 ans, chroniqueur mondain américain

FOR 14	CON 10	TAI 12	INT 16	POU 12
DEX 13	APP 11	ÉDU 13	SAN 65/57*	PdV 11

** La Santé Mentale la plus faible s'applique une fois que Makryat s'est servi de Gatling pour les Chasseurs de Chair, pendant que celui-ci est temporairement fou.*

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 65 %, dommages 1D3 +1D4

Compétences : Anglais 85 %, Baratin 75 %, Bluff 55 %, Discrétion 80 %, Esquiver 45 %, Marchandage 45 %, Photographie 55 %, Se Cacher 65 %, Taper à la Machine 20 %.

(5) Sir Robert Harrow, baronet



Sir Robert Harrow, baronet

Aventurier fortuné et homme du monde, Harrow est grand, robuste et fait très anglais. Il affiche un sourire crispé sous une moustache hérissée, il a la quarantaine et semble avoir exercé tous les métiers, de chasseur de fauves à parlementaire. Celui qui partage son compartiment a le plaisir de l'écouter raconter ses fables aventureuses. Mais lorsque l'horreur pointe le bout de son nez, sir Robert se réfugie dans les toilettes ou va se saouler au wagon-salon.

C'est un incorrigible amateur de femmes, sur le passage desquelles il s'extasie souvent, parfois de manière gênante. Exception faite de sa profonde lâcheté, sir Robert est un homme assez agréable. Il sera la première victime de Makryat, si le sorcier a besoin d'une nouvelle identité.

Un investigateur malchanceux

Sir Robert est souvent incapable de dormir. Il a beau fumer et lire, il ne peut se sortir de la tête les femmes du compartiment mitoyen. A plusieurs reprises, en plein milieu de la nuit, le malotru tente d'obtenir leurs faveurs, tantôt par d'irritantes supplications, tantôt en essayant avec brutalité d'enfoncer la porte qui les sépare.

Les compartiments des couchettes 5 & 6 et 7 & 8 ont une porte donnant accès à une salle de bains commune ; lorsqu'un des battants n'est pas verrouillé, l'autre ne peut être ouverte. Il est demandé aux passagers de fermer cette porte à clef quand ils n'utilisent pas la salle de bains.

SIR ROBERT HARROW, 40 ans, homme politique minaudeur et poseur

FOR 13	CON 11	TAI 17	INT 13	POU 8
DEX 14	APP 13	ÉDU 15	SAN 40	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 55 %, dommages 1D3 +1D4

Compétences : Captiver son Auditoire 45 %, Courir le Jupon 35 %, Crédit 60 %, Dépenser 65 %, Flatter 45 %, Flirter 55 %, Inventer des Histoires Amusantes 65 %, Jouer au Billard 40 %, Jouer aux Cartes 35 %, Mentir 55 %.

(7) Elena Costanza



Elena Costanza, agent secret britannique

Une femme au passé obscur, riche et stylée, dont les cheveux noirs et la beauté exotique laissent deviner des origines méditerranéennes. En fait, c'est un agent secret britannique. Certaines rumeurs concernant le futur assassinat du fils du roi d'Angleterre lui ont été rapportées par un Frère qu'elle a interrogé ; elle pense qu'Edward, l'aîné des fils, est la cible.

Elle s'allie avec les aventuriers dès qu'elle a compris qu'ils ont le même adversaire, voire dès que sir Rutherford lui a présenté les personnages comme des gens de confiance. Elle vient de passer deux années extrêmement dangereuses à Constantinople, elle est intelligente, fort habile, armée et tout à fait capable de se défendre. Bien sûr, elle ne se résout à avouer pour qui elle travaille que si elle y est contrainte.

Jack Gatling a lancé la rumeur qu'il y aurait un espion dans le train ; il y a toutes les chances que les investigateurs soupçonnent sir Robert Harrow plutôt que cette jeune femme, aussi discrète que calme.

Une investigatrice malchanceuse

La camarade de chambre de madame Costanza passe un moment difficile si elle a une APP de plus de 10 et moins de quarante ans : sir Robert essai en effet, désespérément d'entrer dans leur compartiment pendant la nuit. Apparemment, Elena Costanza dort pendant toute cette affaire et ne se réveille qu'au matin, fraîche comme après une bonne nuit de sommeil.

Les compartiments des couchettes 5 & 6 et 7 & 8 ont une porte donnant accès à une salle de bains commune ; lorsqu'un de ces battants n'est pas verrouillé, l'autre ne peut être ouvert. Il est demandé aux passagers de fermer cette porte à clef quand ils n'utilisent pas la salle de bains.

ELENA COSTANZA, 30 ans, espionne britannique

FOR 13	CON 15	TAI 12	INT 17	POU 15
DEX 15	APP 14	ÉDU 14	SAN 75	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Automatique cal. 22 60 %, dommages 1D6
Couteau de Combat 45 %, dommages 1D4 +2 +1D4

Compétences : Anglais 45 %, Arts Martiaux 30 %, Bavarder Légèrement 50 %, Bluff 75 %, Codes et Chiffres 45 %, Écouter 60 %, Bulgare 25 %, Espagnol 55 %, Français 40 %, Grec 55 %, Italien 85 %, Marchandage 65 %, Se Cacher 35 %, Séduire 75 %, Suivre une Piste 25 %, Trouver Objet Caché 65 %, Turc 55 %.

(9 &10) Le comte et la comtesse

Henri Mathieu, comte de Bruessy, et sa femme, Emmanuelle viennent de passer des vacances à l'est. Bien bâti, plein de



Le comte de Bruessy



La comtesse de Bruessy

santé et de vie, lui a un teint rouge d'alcoolique et des cheveux gris. Son épouse a la moitié de son âge, les cheveux roux, les yeux verts et un genre plutôt sophistiqué. Ils forment un couple élégant bien qu'assez dépareillé.

Les colporteurs de ragots, dont Jack Gatling, racontent qu'on voit beaucoup la comtesse en compagnie d'un industriel allemand de belle allure, Kurt Groenig. Le comte Henri, qui se divertit lui aussi de son côté, est un homme tolérant et cosmopolite, dont la seule anxiété est de garder intact l'honneur du nom. Tous trois font le maximum pour éviter Gatling, efforts qui leur valent certainement la sympathie du personnel de l'Orient-Express.

HENRI, COMTE de BRUESSY, 57 ans, aristocrate

FOR 11	CON 14	TAI 13	INT 12	POU 10
DEX 12	APP 15	ÉDU 14	SAN 50	PdV 14

Bonus aux dommages : +0

Armes : Fusil de chasse cal. 20 75 %, dommages 2D6/1D6/1D3
Revolver Lebel 8mm 55 %, dommages 1D8-1

Compétences : Anglais 50 %, Apprécier le Vin 88 %, Collecter les Loyers 70 %, Comptabilité 35 %, Crédit 85 %, Écouter 55 %, Français 60 %, Persuasion 65 %, Roumain 35 %, Séduire 55 %, Turc 40 %.

EMMANUELLE, COMTESSE de BRUESSY, 31 ans

FOR 12	CON 9	TAI 10	INT 14	POU 11
DEX 11	APP 15	ÉDU 16	SAN 55	PdV 10

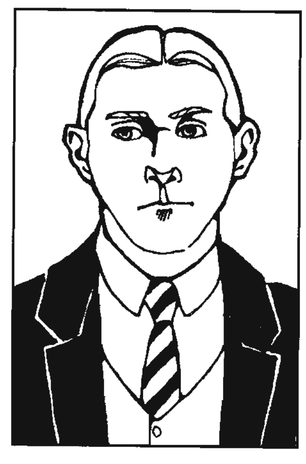
Bonus aux dommages : +0

Armes : aucune

Compétences : Allemand 30 %, Anglais 30 %, Collectionner les Bijoux Précieux 45 %, Crédit 75 %, Discrétion 55 %, Divertir 75 %, Français 60 %, Lire des Romans 55 %, Profiter de la Vie au jour le jour 95 %, Roumain 75 %, Tenir Salon 75 %.

(11) Kurt Groenig

Il s'agit là d'un jeune industriel allemand. Groenig vient à peine d'avoir 30 ans, il a des yeux bleus, des cheveux blonds et un profil teuton à couper au couteau, qu'il est très capable d'adoucir en un instant pour prendre un air de gentil garçon plein de charme. Aucune femme ne lui résiste, car les moments passés avec lui sont si agréables que les conséquences en deviennent immédiatement insignifiantes. Chose étonnante pour lui, il est véritablement


Kurt Groenig, industriel

tombé amoureux de la comtesse de Bruessy, à qui il ne pense être qu'agréable.

Parmi les hommes, Groenig a la réputation d'être sans pitié ; car il aide son père à remettre sur les rails leur entreprise, Groenig Fabrikat, alors qu'elle a fait faillite pendant la Grande Guerre.

KURT GROENIG, 30 ans, descendant d'un chef d'entreprise allemand

FOR 16	CON 12	TAI 14
INT 16	POU 14	
DEX 12	APP 13	ÉDU 13
SAN 70	PdV 13	

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 60 %, dommages 1D3 +1D4
Pistolet Automatique 9mm Groenig 70 %, dommages 1D10

Compétences : Allemand 80 %, Anglais 40 %, Badinage (Amoureux) de Après-midi 89 %, Baratin 60 %, Crédit 70 %, Créer une Ligne de Produit 55 %, Discrétion 40 %, Écraser ses Concurrents 89 %, Français 60 %, Italien 45 %, Marchandage 80 %, Persuasion 55 %, Résoudre des Problèmes liés à la Production 77 %, Regard Séducteur 70 %.

(12) Rama Ho-Tet


Rama Ho-Tet, érudit

Riche et mystérieux Égyptien, de haute taille et assez corpulent, Ho-Tet évite toute conversation futile avec les autres passagers. Il a été très ennuyé d'apprendre, en prenant sa place à la dernière minute, qu'il devrait partager son compartiment. Il vend des antiquités en Égypte et au Moyen-Orient, son Q. G. étant une grande boutique à Alexandrie. Une fois sa réserve disparue, c'est un compagnon agréable et cultivé.

Ho-Tet est un véritable puits de science en ce qui concerne les objets rares et les anciennes traditions. Le Gardien peut, éventuellement, se servir de lui pour combler les lacunes des investigateurs, relatives à l'histoire du Simulacre de Sedefkar.

RAMA HO-TET, 53 ans, érudit et antiquaire

FOR 10	CON 12	TAI 16	INT 18	POU 17
DEX 9	APP 10	ÉDU 20	SAN 81	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Anglais 80 %, Arabe 90 %, Araméen 45 %, Archéologie 75 %, Bibliothèque 70 %, Bon Goût 89 %, Crédit 50 %, Écouter 55 %, Égyptien Démotique 50 %, Estimer les Bijoux 85 %, Français 55 %, Hébreu 40 %, Hiéroglyphes Égyptiens 55 %, Histoire 50 %, Mythe de Cthulhu 6 %, Occultisme 40 %, Persuasion 50 %, Rêver 17 %, Syrien 45 %, Trouver Objet Caché 45 %.

(14) Lord Margrave


Lord Margrave

Le baron est un homme plutôt grand, un Anglais très snob aux cheveux bruns épais et à la fine moustache. Il a un penchant pour les nœuds papillon, ainsi que pour les animaux du même nom et peut discourir sans fin sur chacun de ces deux sujets. A part cela, il ne sait parler de rien, sinon d'argent.

Gatling et autres ont laissé courir le bruit que dona Margarita, l'ardente aristocrate espagnole, qui occupe le compartiment voisin du sien, et lui avaient une aventure. C'est encore pire que cela, puisque Margrave a vendu la propriété de ses pères une bouchée de pain à la riche famille del Garda et espère récupérer son bien en séduisant la dame en question. Comme il est d'ores et déjà brouillé avec lady Margrave, il préfère le scandale d'une aventure à celui qui se déclencherait si on venait à apprendre qu'il a vendu sa maison natale. Mais il aimerait encore davantage cacher les deux affaires.

Lord MICHAEL MARGRAVE, baron de Blackpool, 45 ans

FOR 11	CON 12	TAI 15	INT 10	POU 10
DEX 16	APP 12	ÉDU 16	SAN 50	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Botanique 25 %, Capturer des Papillons 60 %, Collectionner les Timbres 48 %, Crédit 60 %, Espagnol 25 %, Fixer les Papillons 30 %, Zoologie 25 %.

(15) Dona del Garda


Dona del Garda

C'est une Espagnole d'une grande beauté, veuve et sans enfant, calme et dure : elle a de sang-froid empoisonné son mari, il y a à peine trois ans. Mais le cœur a ses raisons que la raison ignore : elle est récemment tombée amoureuse de lord Margrave, peut-être parce que, tout comme son défunt mari, il est totalement dénué de charme ; elle ne suspecte aucunement ses intentions. Après quelques semaines de vacances passées avec lui, elle retourne à présent à Paris. De là, elle repartira pour Madrid, alors qu'il embarquera pour Londres.

Dona MARGARITA del GARDA, 35 ans, aristocrate espagnole

FOR 14	CON 17	TAI 10	INT 12	POU 10
DEX 11	APP 14	ÉDU 13	SAN 50	PdV 14

Bonus aux dommages : +0

Armes : aucune

Compétences : Anglais 35 %, Baratin 65 %, Botanique 50 %, Crédit 70 %, Espagnol 60 %, Porter du Noir 67 %.

(16) Danton Szorbic



Danton Szorbic, assassin

C'est un petit homme replet à la calvitie naissante, qui porte des lunettes bifocales. Cela ne l'empêche pas d'être le deuxième (après Mehmet Makryat) homme le plus dangereux à bord du train, surtout si l'on considère qu'il est bien plus fort physiquement que son apparence ne le laisse supposer.

Szorbic est un assassin professionnel, engagé par un concurrent pour tuer Kurt Groenig. Il a prévu de l'abattre pendant l'arrêt à Trieste, puis de remonter dans le wagon comme si de rien n'était. S'il parvient, en plus, à faire attribuer ce crime au comte de Bruessy, tant mieux. Sinon, de toute manière, il profitera des meurtres et de la confusion régnant dans le convoi pour déguiser la mort de Groenig.

DANTON SZORBIC, 49 ans, assassin sans patrie

FOR 15	CON 18	TAI 10	INT 15	POU 17
DEX 17	APP 8	ÉDU 10	SAN 37	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Automatique 9mm 90 %, dommages 1D10

Carabine de Compétition à un Seul Coup cal. 303 80 %, dommages 2D6 +3

Lutte 70 %, dommages spéciaux

Stylet 90 %, dommages 1D4 +1D4

Compétences : Allemand 25 %, Anglais 30 %, Arts Martiaux 65 %, Bibliothèque 35 %, Contrebande d'Armes 90 %, Discrétion 85 %, Espagnol 40 %, Fabriquer de Faux Papiers d'Identité 88 %, Fabriquer un Silencieux 65 %, Français 65 %, Italien 75 %, Médecine 80 %, Se Cacher 30 %, Suivre une Piste 35 %, Trouver Objet Caché 90 %, Utiliser des Visées Télescopiques 85 %.

Les agissements des investigateurs

Le déroulement du scénario est en partie dicté par les actes des aventuriers. Bien qu'ils ne connaissent pas l'identité de Makryat, ils peuvent souhaiter se mettre à la recherche du Simulacre sans plus attendre.

Un jet réussi d'Idée leur suggère que la fouille des wagons qui ne vont pas jusqu'à Paris n'a pas beaucoup de sens et qu'ils feraient mieux de se concentrer sur les quatre ou cinq qui continuent après la capitale. La locomotive et le tender, devant plusieurs fois changer au cours du voyage, peuvent également être écartés.

Il y a cinq voitures pour Paris : deux wagons-lits de 1ère classe, un autre de deuxième classe et les deux fourgons de tête.

Les fourgons

Deux gardes dorment dans chacun des 3 fourgons à bagages. Ils s'opposent fermement à ce que les aventuriers fouillent les effets personnels des autres passagers. Là, c'est l'efficacité et l'intégrité du personnel de l'Orient-Express qui entravent les investigateurs - aucune tentative de corruption ou de tromperie ne réussit. La Compagnie Internationale des Wagons-Lits choisit soigneusement ses conducteurs et tous ses employés de façon à être sûre qu'ils sont insensibles à la tentation. Leur honnêteté rigide participe autant à l'atmosphère spéciale qui règne sur l'Orient-Express que leur parfaite courtoisie et leurs attentions.

Un jet réussi de Connaissance fait penser aux curieux que le wagon des colis spéciaux, qui se trouve en tête du train, est certainement aussi bien gardé, sinon plus. Makryat peut, tout simplement, avoir envoyé le Simulacre par paquet postal à Paris, d'où il repartira vers l'Angleterre et Londres.

En fait, comme nous le savons, le statue est cachée sous le wagon de Calais.

Les portes des fourgons sont difficiles à ouvrir. Si le Gardien le souhaite, les personnages n'y parviennent qu'avec un jet réussi de Mécanique diminué de moitié.

Les compartiments des passagers

Nos héros voudront certainement chercher dans les compartiments, mais cela n'ira pas sans mal, car ceux-ci sont tantôt occupés, tantôt en plein nettoyage ou bien fermés à clef. Seuls les conducteurs ont un passe - un long objet en cuivre accroché à une lanière qu'ils portent autour du cou. Les cabinets de toilette leur permettent d'opérer à l'abri des regards indiscrets, mais les serrures de leurs portes intérieures posent autant de problèmes que les autres.

Néanmoins, si les systèmes de fermeture de l'Orient-Express sont bien faits, ils ne sont pas très complexes ; un seul jet réussi de Mécanique ouvre n'importe quelle porte de compartiment ou de cabinet de toilette.

La nuit, le conducteur de la voiture reste assis sur une chaise au bout du wagon, avec tout le couloir en enfilade devant lui (ce qui lui donne une vue parfaite sur tout ce qui s'y passe).

Le wagon-restaurant et le wagon-salon

Ces véhicules semi-publics accueillent du personnel ou des passagers à pratiquement n'importe quelle heure. Le wagon-restaurant a suffisamment de coins et de recoins, tout particulièrement dans la réserve à vins, pour receler le Simulacre, mais les aventuriers n'y trouvent rien d'inhabituel. Le meuble à alcools, toujours fermé à clef, du wagon-salon peut également abriter la statue mais, en l'occurrence, celle-ci n'y est pas. Ces meubles peuvent avoir des serrures spéciales si le Gardien le désire et demander un jet sous la moitié de la compétence de Mécanique pour être ouverts. Tous cèdent à une FOR de 16.

La locomotive et le tender

La locomotive est le seul autre endroit où les aventuriers peuvent avoir envie de chercher. La température y est brûlante, ce qui explique que peu de gens s'y aventurent. Pour accéder au tender, nos héros peuvent, par exemple, ramper sur le toit du train, avant d'explorer le charbon et le réservoir à eau. Mais ces efforts soutenus ne passeront pas inaperçus, le personnel ne manquera pas de les remarquer.

Le petit train des horreurs

Ce qui suit est une chronologie de l'histoire qui se déroule dans le train alors que celui-ci roule vers l'ouest de l'Europe, tandis que les personnages se démènent pour tenter de retrouver le Simulacre.

Certains événements dépendent des actions des investigateurs, mais la plupart ont lieu quels que soient leurs efforts. Quelques-uns sont dus au simple fait qu'ils voyagent avec les Wagons-Lits, d'autres non.

Premier jour

Le Simplon-Orient-Express quitte la gare Sirkecki de Constantinople à exactement 16 h 30 et libère ses volutes de fumée dans la périphérie sud de Stamboul, avant de partir vers Paris, Calais, Londres. Les aventuriers passent leur temps à jouer à cache-cache avec Mehmet, à s'installer et à faire la connaissance de leurs compagnons de compartiment.

Ils essaieront certainement de changer de couchette de façon à se retrouver ensemble. Résistez à leurs efforts, au moins la première nuit, et ne cédez que devant des arguments irréfutables et justifiés.

A cause des traversées de frontière, le conducteur de chaque wagon récupère les passeports, visas, formulaires des douanes et autres documents d'entrée ou de sortie de pays qu'on demande aux passagers, de telle sorte que les hôtes de l'Orient-Express ne soient pas dérangés par des choses aussi négligeables que les limites nationales. Ce qui permet à Makryat, sous le déguisement de Soucard, d'en apprendre un peu plus sur ses victimes. Il transmet ces papiers au chef de brigade qui accompagne ou délègue quelqu'un pour suivre la police des frontières durant ses contrôles, wagon après wagon. La possibilité de dormir pendant la traversée des frontières est une des raisons du succès de l'Orient-Express.

Toutes les voitures sont verrouillées pendant ces inspections - ne soyez pas inflexible, mais mettez quand même les investigateurs devant ce problème lorsqu'il se pose.

Première nuit

Dans ce train-ci, le dîner est servi par services correspondant aux wagons. Makryat, grâce à une ruse et à la chance, a pu se faufiler dans le wagon-restaurant sans se faire remarquer - heureusement, car s'il peut être amené à se rendre dans des endroits différents, il n'a absolument rien à faire dans cette voiture - et a empoisonné une carafe d'eau, qu'il a posée sur la table des aventuriers, avec de l'antimoine. En effet, l'antimoine est un poison incolore et inodore.

Il ne peut faire de même avec leurs repas, car il ne sait pas ce qu'ils vont commander, mais également pour la raison simple qu'il (sous les traits de Soucard) n'est pas admis aux cuisines et que leurs eaux minérales ou leurs vins seront ouverts devant eux, directement à leur table. Si quelqu'un boit de cette eau appliquez les règles relatives à l'empoisonnement. L'antimoine a une TOX de 10. Comparez-la à la CON du buveur sur la Table de Résistance. Si le personnage est battu, moins d'une heure plus tard, il est pris de nausées, de vomissements et de crampes. Un jet de Chance réussi pendant sa régurgitation lui fait, cependant, recracher le poison et lui évite d'autres maux.

Le personnel des Wagons-Lits est horrifié et le maître d'hôtel se donne beaucoup de mal pour faire inspecter tous les plats et boissons auxquels les aventuriers ont touché, craignant un empoisonnement par la nourriture. Il est très étonné d'apprendre que la carafe d'eau leur a été servie sans même qu'ils la demandent - ce qui n'est pas banal dans une société où, pour des raisons de santé, on préfère depuis longtemps boire de l'eau minérale ou du vin embouteillés. Quoi qu'il en soit, un investigateur qui réussit un jet de Chimie en examinant, soit l'eau, soit la vomissure (ou le contenu de l'estomac) y détecte des traces de poison, ce qui entraîne une consternation générale.

Si quelqu'un en meurt, son corps est descendu du train à la frontière. Là, les polices turque et interalliée montent à bord et posent des questions à tout le monde, ce qui retarde le convoi de deux heures ; rectifiez en conséquence tous les horaires donnés plus bas.

Cette nuit-là : 23 h 25

Le train arrive à la frontière turque, où Soucard trouve un prétexte quelconque pour quitter l'Express et envoyer un télégramme aux adorateurs du culte de Svilengrad.

URGENT REJOINDRE SOE STOP
0320 STOP M

Les aventuriers qui regardent par la fenêtre le voient entrer dans la gare et, s'ils sont rapides, un billet glissé au télégraphiste leur permet d'apprendre le contenu du message. Soucard a, cependant, 75 % de chances de les voir faire. En conséquence de quoi, il s'empresse de changer d'identité dès qu'ils ont passé la frontière bulgare.

Cette nuit-là : 00 h 01

Le train poursuit sa route vers la frontière et s'arrête à Sinekli, où les polices turque et interalliée montent à bord du train pour contrôler les passeports et les visas.

Si les investigateurs accusent Soucard d'être l'empoisonneur, le chef de brigade proteste violemment. Soucard a, depuis fort longtemps, prouvé sa loyauté à la compagnie. S'ils demandent à ce qu'il soit arrêté, son supérieur s'indigne. La police connaît bien le personnel de l'Orient-Express et exige des preuves avant d'agir. Soucard est donc maintenu dans ses fonctions.

Cette nuit-là : 00 h 19

Le convoi avance au ralenti pendant quelques minutes, puis s'arrête pour laisser monter la police grecque. Si les aventuriers ont créé quelque problème, le chef de brigade demande aux arrivants de vérifier de très près les papiers des trublions - cherchant n'importe quelle excuse pour les faire débarquer.

Cette nuit-là : 00 h 40

Si Makryat a été repéré avant Svilengrad, il monte dans l'une des cabines du wagon de Calais et prend l'identité d'un passager - peut-être dona del Garda, car elle est seule dans son compartiment. Après l'avoir écorchée, Makryat revêt sa peau et glisse discrètement celle de Soucard dans le compartiment de l'aventurier le plus convaincu de la culpabilité de celui-ci.

Entre-temps, il se débarrasse des restes de dona del Garda en les jetant par la fenêtre. Les investigateurs qui sont éveillés peuvent faire un jet de Trouver Objet Caché pour déterminer s'ils réussissent à voir le corps tomber ou non ; ceux qui dorment ne remarquent rien. Si quelqu'un voit un corps tomber et va, soit le dire au responsable, soit tirer la signal d'alarme, la substitution de Makryat est découverte, car le corps écorché de dona Del Garda et la dépouille de Soucard ne vont pas ensemble. Anticipez ce développement. Il y a, en effet, de fortes chances pour que les aventuriers en découvrant la peau de Soucard, la jettent par la fenêtre pour ne pas être accusés de son meurtre et, ce faisant, n'agissent pas dans leur propre intérêt.

Ces choses sont importantes, puisque la découverte d'un meurtre avéré implique l'immobilisation du train, le temps que la police turque ou grecque (peu importe, mais il faut déterminer de quel côté de la frontière a lieu le contrôle car la juridiction n'est pas la même) fasse une enquête, minutieuse cette fois - ce qui n'est pas forcément un bon moyen de commencer une course folle vers la survie. Les Gardiens qui ne se sentent pas capables de faire face à une telle chute du rythme de l'action ne déposeront pas la peau de Soucard dans un des compartiments des aventuriers et ne leur permettront pas de remarquer le corps féminin dont Makryat vient de se débarrasser.

S'il a le choix, le chef de brigade préfère annoncer le crime en Italie, ou même plus à l'ouest encore, où les tribunaux et la police feront plus rapidement leur enquête afin d'être agréables aux passagers et aux responsables de l'Express.

Lorsque Soucard disparaît, son supérieur craint le pire car, depuis des années, l'homme n'a pas failli à sa tâche. Son chef se met à sa recherche dans le train, avec le maximum de discrétion de manière à ne pas déranger les voyageurs. Les investigateurs qui ont, d'une manière ou d'une autre, gagné sa confiance ont la permission de l'aider et ainsi avoir accès à certains endroits qui leur seraient normalement interdits - tels que le fourgon à bagages. Manquant de preuves, le chef de brigade ne peut en aucune façon affirmer que Soucard est mort, et le convoi continue sa route.

Un autre conducteur prend la place du Corse.

Cette nuit-là : 3 h 20

A leur arrivée à Svilengrad, la police bulgare monte dans le train pour le contrôle douanier. La comtesse de Bruessy profite de l'occasion pour sortir du compartiment de Groenig en passant par le cabinet de toilette et retourner dans la cabine qu'elle partage avec le comte, qui ronfle bruyamment. Ce n'est évidemment l'affaire de personne, mais les aventuriers sont dans le couloir et lui font un signe plein de galanterie, auquel elle répond avec amusement. Néanmoins, si Jack Gatling la regarde malicieusement pendant le petit déjeuner, elle en déduit qu'ils lui ont rapporté ce qu'ils ont vu et, après cela, les ignore pour marquer sa déception.

Les Frères auxquels Makryat a fait appel montent en deuxième classe. A moins que les investigateurs ne gardent les yeux constamment rivés sur les quais de la gare, ils n'ont aucun moyen de savoir que quelqu'un a embarqué. En fait, la police bulgare est à la recherche de nationalistes turcs qui mettent en ébullition les populations frontalières. Si les personnages lui font remarquer ces Turcs, ils ont droit à un jet de Chance ; une réussite signifie que les autorités interpellent les sectateurs, ce qui leur fait manquer le train.

Cette nuit-là : 4 h 35

Au départ de Svilengrad, Makryat prend l'apparence de l'un ou l'autre passager et essaie de passer en deuxième classe afin de signaler les investigateurs aux Frères de la Chair.

S'ils le peuvent, ceux-ci tendent une embuscade aux aventuriers pendant que ces derniers arpentent le quai pour se dégourdir les jambes. Makryat est suffisamment aimable pour éviter de retarder le train, car il a ses propres horaires à respecter.

S'ils parviennent à isoler un des personnages, les Turcs le poignardent ou l'étranglent, aussi discrètement que possible, puis cachent son corps dans un coin sombre. Comme c'est le personnel de l'Orient-Express qui se charge des papiers d'identité au passage des frontières et que les seules personnes contrôlées sont les conducteurs de wagon, il est probable que personne ne remarque quoi que ce soit avant plusieurs heures.

Deuxième jour

L'aube se lève avant Sofia. Les veilleurs de nuit ou même les investigateurs qui ne trouvent pas le sommeil peuvent voir des loups courir le long de la voie, leurs halètements formant des nuages de vapeur dans l'air glacé. Les aventuriers pourraient craindre que Fenalik soit toujours en vie ou qu'un autre vampire se soit lancé à leur poursuite, malgré leur victoire totale au cours du voyage aller.

Si, d'une manière ou d'une autre, ils ont été attaqués, et tout particulièrement s'ils l'ont été par les Frères à Svilengrad, Elena Costanza prend contact avec eux dans la journée.

Le petit déjeuner est servi. Les plus braves ou les plus fainéants peuvent le prendre dans leur compartiment, où ils mangent seuls.

Deuxième jour : 11 h 15

A Sofia, Jack Gatling sort précipitamment du train et court envoyer un télégramme. Étant donné qu'il a attendu jusqu'au dernier moment, il n'y a aucun moyen de savoir quel est le contenu du message. Il s'agit, en fait, d'un câble bourré de frivolités confirmant les frasques amoureuses de la comtesse et de Kurt Groenig.

Cet arrêt est une nouvelle occasion pour les Frères de la Chair d'essayer d'assassiner un ou plusieurs aventuriers. Le convoi repart à 11 h 50.

Deuxième jour : 12 h 48

Après la traversée de la frontière yougoslave, l'Orient-Express file vers Tzaribrod et le contrôle des polices douanières serbes. Les Frères de la Chair ont certainement déjà tué, ou du moins blessé, un de nos héros, même si leurs attaques et leurs crimes restent assez discrets. Laissez donc les investigateurs mener leur propre offensive s'ils le désirent ; ils se sentiront mieux pendant quelque temps après cela. En tout cas, il est nécessaire qu'ils soient totalement obnubilés par le fait de découvrir sous quels traits se cache Makryat.

- Si Makryat est encore Soucard, ils entendent le chef de brigade se plaindre que celui-ci néglige ses responsabilités.
- Si Makryat est dona del Garda, peut-être sont-ils témoins du désespoir de lord Margrave qui, réfugié dans le wagon-salon, se plaint d'être négligé. A moins que la bonne de la jeune femme s'étonne de quelque changement dans son comportement, ou encore qu'eux-mêmes remarquent la maladresse de son maquillage.

Deuxième jour : 14 h 28

A Crveni Krst, les Frères tuent un autre investigateur s'ils le peuvent. S'ils échouent, et si Makryat sent que dona del Garda est soupçonnée, il se retire avec lord Michael et réapparaît paré de la peau du malheureux Margrave - qu'il a, avec l'aide des sectateurs, assassiné et écorché dans les toilettes de la gare. Il se gifle lui-même volontairement afin que sa joue soit rougie et accoutre un des Frères avec les vêtements de dona del Garda, avant de mettre la fausse aristocrate dans un taxi et d'aller se plaindre bruyamment de leur querelle amoureuse au wagon-salon.

Jack Gatling ne tarde pas à venir lui demander des renseignements sur le sujet et Makryat/Margrave lui suggère de passer "chez lui" le soir même, afin qu'ils en parlent.

Deuxième jour : 14 h 58

Le train reprend sa route. Le voyage jusqu'à Belgrade demande environ 4 heures. En complément de celles décrites plus bas, le Gardien peut, s'il le désire, improviser d'autres rencontres.

Si Jack Gatling compte bien se présenter au rendez-vous fixé par Makryat/Margrave, il va gaiement le dire à son compagnon de compartiment.

Deuxième nuit

On approche de Belgrade. Aux environs de la ville, les aventuriers remarquent une petite chaumière toute blanche, qui paraît très propre, pimpante et en excellent état. Cette maisonnette semble s'être posée au milieu des ruines, tel un tigre prêt à bondir (perte de 0/1 point de SAN pour ceux qui la voient).

Si l'un ou plusieurs d'entre eux décident de descendre sur le quai pour respirer, toute une basse-cour de poulets noirs les attaque, exactement comme dans le chapitre de Belgrade ; reportez-vous aux caractéristiques et tactiques décrites page 132. Ces oiseaux noirs arrivent de nulle part et, après 1D6 rounds, disparaissent comme ils sont venus. Un jet d'Idée réussi permet de remarquer que le nombre d'assaillants a brutalement augmenté lorsque leurs victimes se sont trouvées à proximité du wagon de Calais (où le Simulacre est caché).

Mais quelles sont les intentions de Baba Yaga ? Quand attaquera-t-elle donc à nouveau ? L'heure que les personnages passent dans cette gare n'est certainement pas très agréable

pour eux. Là, pourtant, aucun adorateur ne s'en prend à eux, car Makryat sent la force de leur nouvel ennemi et espère que celui-ci fera le travail pour lui. Il attend. Ses autres plans sont pour le soir.

Le train redémarre à 19 h 35.

Cette nuit-là : 20 h 04



"Je vous en prie, messieurs, la comtesse Escorzy voyage régulièrement à bord de l'Orient-Express. S'il vous plaît, veuillez cesser."

Le dîner est servi. Seules quelques personnes sont arrivées avant les aventuriers. Lorsqu'ils se sont installés, le maître d'hôtel fait entrer une femme âgée et l'invite à s'asseoir près de leur table. Quand elle se redresse, ils constatent sans le moindre doute possible qu'il s'agit de Baba Yaga. Son regard mauvais est fixé sur eux et leur gâche le repas - tout leur paraît froid et sans saveur. S'ils se plaignent de cet importun vis-à-vis, le maître d'hôtel leur assure que c'est bien là, la place de la duchesse. Un jet réussi de Psychologie leur permet de comprendre qu'il est sous l'influence de Baba Yaga, qui lui dicte ce qu'il doit faire.

S'ils décident alors de fuir le wagon-restaurant, ils la retrouvent en train de les attendre à la porte de l'un de leurs compartiments. S'ils entrent dans un autre et la laissent à l'extérieur, ils la voient encore au dehors, les observant par la fenêtre du train qui s'enfonce dans la nuit glacée. Enfin s'ils ferment les rideaux, ils s'aperçoivent que son image s'est imprimée dans la vitre.

Demandez-leur un jet de Chance. Ceux qui le ratent, remarquent une sinistre forme montagneuse se déplaçant dans la pénombre. C'est la cabane de Baba Yaga qui avance au rythme du convoi grâce à ses étranges pattes de poulet.

Minuit

Baba Yaga cesse de harceler nos héros. Entre-temps, malgré la peur due à son apparition, ils ont certainement remarqué le départ de Jack Gatling et lord Margrave qui ont quitté le wagon-restaurant ou le wagon-salon pour rejoindre le compartiment de l'aristocrate ; si Makryat est encore Soucard, ils l'ont vu charger Gatling d'un message ; enfin, s'il est plutôt Dona del Garda, il tente Gatling avec la même histoire scandaleuse, que la jeune femme est prête à révéler.

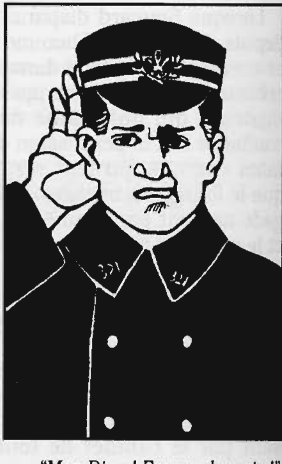
Le journaliste, sûr d'être bientôt récompensé de ses efforts, ignore les mises en garde des aventuriers. Une fois seul avec lui, dans le calme de son compartiment, Makryat lui donne un violent coup sur la tête - ce que beaucoup ont dû espérer pouvoir faire dans le passé - et l'attache solidement. Plus tard, après lui avoir lancé le sort Contrôler la Peau afin de lui sceller la bouche, il le réveille et lui découpe six morceaux de chair juste sur le ventre. Il s'en sert pour créer six Chasseurs de Chair, quand il pense ses ennemis endormis.

Cette nuit-là : 1 h 13

Passée Zagreb, il ne faut que deux heures au train pour atteindre la frontière italienne.

Lorsque les seules choses qu'il puisse entendre sont les cliquetis des rails et les ronflements des passagers, Makryat lâche les Chasseurs de Chair. Les renseignements concernant ces horribles petites choses figurent page 177. Chacune d'elles a 2 Points de Vie.

Menez cette attaque à toute vitesse et avec rage. Les Chasseurs de Chair sont tout petits - ils peuvent se cacher partout, sortent de nulle part - et se collent au visage de leurs victimes. Ne laissez aucun répit aux investigateurs avant la deuxième vague : si une de ces horreurs gagne, elle se rue sur une nouvelle victime sans perdre une seconde, etc.



"Mon Dieu ! Encore des cris !"

Pendant ce temps, Makryat ramène Gatling dans son compartiment au moment même où l'aventurier qui le partage avec le chroniqueur le quitte et, une fois à l'intérieur, supprime les effets du sortilège Contrôler la Peau. Gatling, qui a été témoin et victime du rituel, est provisoirement fou. Il gesticule dans son lit en pleurant : "C'est de moi qu'ils viennent. De moi." Il est totalement incapable de se rappeler qui lui a fait ça ou d'appeler un médecin. S'ils l'examinent, les personnages découvrent que six lambeaux de chair en forme d'étoile ont été prélevés sur son corps, tous semblables aux petits monstres de tout à l'heure. Cette constatation leur coûte 0/1 point de SAN.

Cette nuit-là : 3 h 17

Si les investigateurs ont survécu à l'attaque des Chasseurs de Chair, Elena Costanza leur révèle ce qu'elle a appris : une personne répondant au nom de Mehmet, qui est lié aux membres (traîtres et hérétiques pour les autorités de Constantinople) d'une organisation appelée les Frères, a prévu d'assassiner le fils du roi d'Angleterre. Si le Gardien juge qu'il est plus opportun d'annoncer cette nouvelle à un autre moment, il est libre de la donner quand il le veut. Puis miss Costanza leur pose des questions concernant les étranges événements qui viennent de se passer ; pour obtenir des réponses, elle aussi est prête à leur fournir quelques informations.

Cette nuit-là : 3 h 23

A Ljubljana, Makryat s'attaque à sir Robert Harrow et, avec l'aide des Frères restants, se débarrasse de la peau de sa précédente victime, ainsi que du corps de Harrow. Il fait cela dans la gare et cache bien les restes des victimes. Ayant dès à présent revêtu la peau de Harrow, il envoie à Milan un télégramme au contenu à peu près identique à celui du premier. Cette fois-ci, il fait très attention de ne pas être suivi.

Cette nuit-là : 4 h 05

A Ljubljana, la police serbe commence la procédure de contrôle des sorties du territoire et la police italienne entame celle relative aux entrées.

Quelque temps après, le train entre en Italie. Szorbic vient voir les aventuriers et leur dit savoir qu'ils sont à la recherche d'un meurtrier et penser que Groenig est leur homme. Il leur affirme avoir vu l'Allemand avec la dernière personne qu'ils suspectaient et se montre assez convainquant pour qu'un bon jet de Psychologie ne permette pas de détecter qu'il ment.

S'ils le réveillent, Groenig est affable et s'amuse même de leurs étranges accusations, mais devient menaçant s'ils insistent ou s'ils vont trop loin. Il va jusqu'à appeler le chef de brigade, qui n'a aucune sympathie ni pour les trublions ni pour leurs histoires à dormir debout.

Szorbic n'intervient que si les investigateurs ont fait savoir partout que quelqu'un dans le train change d'identité sans arrêt - sinon, il attend d'être à Trieste pour tuer Groenig, comme il l'a prévu.

Troisième jour

Le train arrive à Trieste à environ 8 h 30, ce matin-là. Si l'un des personnages s'est rendormi après la visite de Szorbic, les Lloigors de Postumia ont dérangé ses rêves et lui ont soutiré des points de Magie.

Si les aventuriers n'ont pas rendu le médaillon, les adorateurs des Lloigors prennent des compartiments dans le wagon Trieste-Paris et entreprennent de fouiller la voiture de Calais pendant que le train traverse la Lombardie.

Troisième jour : 9 h 32

L'Orient-Express quitte Trieste. Jusqu'à Milan, Makryat ne bouge pas, préférant attendre dans l'obscurité avant de lancer son prochain assaut, dont il est sûr qu'il lui permettra d'écarter tous les gêneurs qui risquent de retarder son arrivée à Londres. Le Gardien est d'ailleurs suffisamment occupé à jouer les personnages non joueurs et à les défendre des accusations des investigateurs.

La paranoïa devrait atteindre aussi bien les personnages que les joueurs. Si une information ne doit, par exemple, être communiquée qu'à un seul aventurier, prenez son joueur à part et laissez les autres commencer à se demander si l'un des leurs n'est pas soudainement devenu Mehmet Makryat. Vous pouvez aussi amener l'un de ceux qui sont devenus fous pendant le voyage retour à croire qu'il est le véritable Mehmet et à le faire comploter épisodiquement contre ses propres compagnons. Un bon joueur sera certainement inspiré par cette idée...

Si possible, arrangez-vous cependant pour que les excentricités des passagers et les fausses pistes soient éclaircies avant la tombée de la nuit. Après le départ de Milan, tout cela ne sera plus que vétilles.

Troisième jour : 16 h 10

L'Orient-Express arrive à Milan. Cinq Frères de la Chair sont au rendez-vous fixé par Makryat. Si, par chance, les investigateurs suivent le bon suspect, ils le voient rencontrer les adorateurs italiens ; ceux-ci embarquent en deuxième classe.

Troisième nuit

La nuit tombe comme le train quitte Milan. Les cinq sectateurs attendent que le convoi ait entamé la montée des montagnes, car sa vitesse est alors plus supportable pour qui souhaite passer par la fenêtre de son compartiment afin de grimper sur le toit du wagon. Personne ne peut voir ces acrobates et ils atteignent sans aucun mal la locomotive. Une fois là-bas, ils attaquent et tuent l'équipage pour prendre le contrôle des machines.

Les aventuriers qui regardent par la fenêtre à ce moment-là ont une chance (jet de Trouver Objet Caché) de remarquer un mécanicien gisant à côté des rails, venant apparemment d'être jeté de sa plate-forme. Dans les courbes, ils peuvent voir l'avant du train, et tous constatent qu'un extraordinaire nuage bleu est à présent accroché à la locomotive. Les Frères sont en train de lui appliquer le sort Transformer en Chair et elle commence à changer.

Dans le même temps, le convoi atteint une vitesse inespérée, après quelques sursauts et frémissements qui surprennent aussi bien le personnel des Wagons-Lits que tous les habitués.

Faites comprendre aux personnages que c'est peut-être l'offensive la plus importante de Makryat et qu'ils risquent d'y perdre tous leurs acquis.

Le train grimpe toujours. Les aventuriers ne trouvent guère difficile de monter sur son toit afin de rejoindre la locomotive - aucun jet n'est nécessaire. Le tas de charbon leur fournit une couverture idéale s'ils ont des armes à feu. Les adorateurs viennent juste de finir de lancer leur sortilège. Se jeter sur eux par surprise pour les combattre à mains nues demande un jet de Discrétion ou sous la DEX x 3.

Au plus fort du combat, le convoi entre dans l'interminable tunnel du Simplon (presque 20 kilomètres de long). A n'importe quel moment, ensuite, les sectateurs ou les aventuriers debout sur le toit, trop penchés au-dehors ou qui tombent du train risquent (jet de Chance) d'être projetés contre le mur tout proche, puis emportés à cause de la vitesse (perte de 5D6 Points de Vie).

A la fin du combat, l'Express émerge du tunnel et se retrouve en Suisse.

Sa vitesse est plus grande qu'à l'accoutumée. Devant lui, les aiguillages se mettent magiquement en place de manière à le laisser passer, les lourds wagons de marchandises dégagent la voie. Il avance maintenant vers son terminus : après cette vertigineuse accélération, il ne s'arrête plus, même s'il doit normalement le faire : ce n'est plus le Simplon-Orient-Express et aucun être humain n'a le pouvoir de le contrôler.

Un nouveau développement

Que la bataille entre les adorateurs et les investigateurs se soit bien passée ou non, Makryat a appelé un Avatar de l'Écorché qu'il a envoyé habiter la locomotive. Après cela, son POU tombe à 23 et il n'a plus que 12 points de Magie. Faites bien remarquer aux aventuriers que les choses changent fondamentalement une fois les Frères de la cabine éliminés, afin que le lien avec Makryat, qui n'est toujours pas identifié, devienne évident.

A présent, c'est un véritable changement physique qui s'opère dans la locomotive (en fait, c'est l'Avatar qui entre en action). L'acier, le fer et le cuivre de la machine infernale sont bientôt une chair élastique, plus épaisse et plus résistante encore que la peau de baleine. La porte ouverte de la chaudière devient une sorte de bouche infernale qui crache des flammes et consume tout ce qu'on lui jette. Ses manettes de contrôle sont des veines battantes, des tendons, et ses cadrans ressemblent de plus en plus à des yeux étincelants de méchanceté.

Si l'un des personnages décide d'escalader la cabine pour atteindre l'avant du monstre, il a la terrible vision - qui fait la couverture de cette campagne à bord de l'Orient-Express - en découvrant un œil brûlant à trois facettes, le seul éclairage du train. En voyant cela, et à condition de réussir un jet de Mythe de Cthulhu, il devine qu'il s'agit là d'une évocation de Nyarlathotep.

Rien de ce qu'on peut faire dans la cabine, ne modifie réellement le sort de la machine. Aucun des contrôles ne marche. La locomotive vivante n'est pas physiquement invulnérable ; en fait, elle ralentit à chaque fois que l'un ou l'autre lui tire dedans. Mais très vite, elle réaccélère - elle est bien trop grande pour qu'ils puissent espérer la blesser sérieusement.

LA BÊTE-LOCOMOTIVE, avatar de l'Écorché

FOR 80	CON 100	TAI 100	INT 15	POU 20
DEX 10	PdV 100			

Déplacement : 20, sur les rails seulement

Bonus aux dommages : +10D6

Armes : Cracher des Flammes 50 %, dommages 1D6 + ignition

Écraser sous ses Roues 100 %, dommages 10D6*

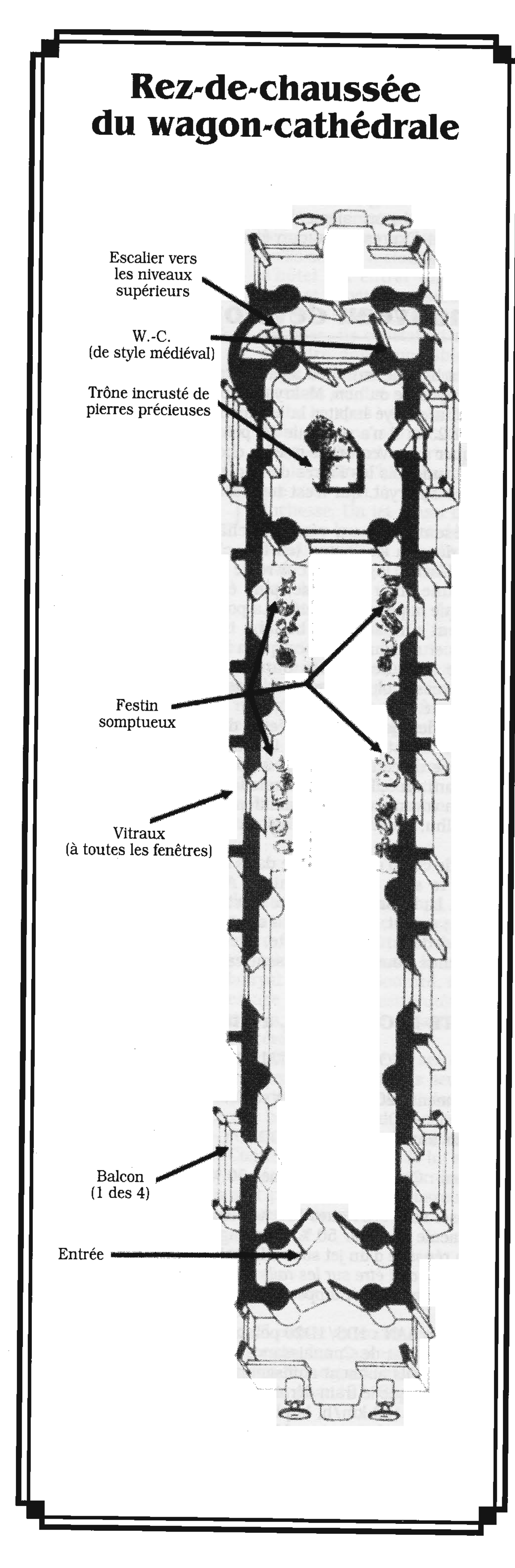
Tentacule de Chair 50 %, dommages 1D10 et balaie le train sans la réussite d'un jet sous DEX x 5.

** La cible doit être sur les rails ; un jet réussi d'Esquiver ou de Sauter lui permet d'échapper à cette attaque.*

Perte de SAN : 1D3/1D20 points

Un jet réussi de Connaissance permet aux personnages de savoir que s'ils abîment suffisamment l'avatar pour l'arrêter, il est probable que le train déraille. Or, comme sa vitesse actuelle est d'environ 100 km/h, la plupart des gens mourront. Il vaut donc mieux qu'ils trouvent Makryat, à la recherche duquel ils se sont lancés sans résultat depuis plusieurs jours, et pour cela regagner l'intérieur du convoi alors que celui-ci s'enfonce dans la nuit à une vitesse incroyable.

S'ils pensent à les regarder, toutes les montres et horloges sont arrêtées.



Le wagon cathédrale

Les choses peuvent-elles aller plus mal ? Oui. Ils atteignent Lausanne et la dépassent aussi vite que l'éclair. En traversant les lumières de l'ouest de la ville, tous éprouvent une impression bizarre, comme si le train se figeait l'espace d'un clin d'œil, que le temps s'arrêtait.

Lorsque le convoi négocie la courbe suivante, ils constatent qu'un wagon supplémentaire y a été ajouté.

Si les plans des voitures sont étalés devant les joueurs, ajoutez-en un nouveau à l'endroit prévu. Si les aventuriers sont déjà à l'aise avec la configuration donnée du train, contentez-vous de placer ce wagon en queue de manière à ce que les problèmes du type comment passer de l'un à l'autre ne se posent pas.

Le nouveau véhicule est fort étrange : il ressemble à une cathédrale gothique miniature, posée sur des roues, et a véritablement l'air d'être en pierre. Des arcs-boutants partant des deux côtés pendent dans le vide, apparemment inutiles. Les fenêtres sont en verre teinté. Un son de cloche vaguement distordu, comme s'il venait de très loin, résonne et couvre, l'espace d'un instant, les bruits du convoi. Le parfum discret de l'encens chatouille les narines des personnages. De toute évidence, ce phénomène mérite leur attention.

L'avatar et le Simulacre ont envoyé des ondes de choc magiques, en réponse à quoi le prince Puzzle a accroché un morceau de la Lausanne des Rêves au train. C'est là qu'il attend les investigateurs, en sécurité tant qu'il ne s'éloigne pas trop de Lausanne, car ses points de Magie ne sont hélas pas infinis. Il sent que la statue est quelque part à bord et veut passer un marché avec les aventuriers. S'ils hésitent à aller le voir, un jeune page leur porte les hommages du prince, ainsi qu'une proposition de trêve, de manière à ce qu'ils puissent prendre rendez-vous et se rencontrer.

Les visiteurs sont impressionnés par le luxe extrême du wagon-cathédrale, qui surpasse encore celui de l'Orient-Express. D'immenses tables croulent sous de succulents cochons de lait, des morceaux choisis de bœuf, les viandes les plus raffinées, de rondes miches de pain, les meilleurs vins et les bières les plus blondes. Des mélodies enivrantes émanent des tapisseries murales. Tout ici est lumineux et clair, les domestiques attentifs et cordiaux.

Un escalier en colimaçon mène à l'étage des chambres et des tours. Si le Gardien le désire, il peut aussi y avoir à ce niveau de vastes halls latéraux ; l'intérieur de la cathédrale peut être modifié à volonté pour devenir aussi monumental qu'on le veut.

Juché sur son immense trône, le prince attend, vêtu seulement d'un pagne de satin. Les aventuriers le voient tel qu'il est vraiment pour la première fois : perte de 2/1D6 points de SAN à cause des horribles morceaux de chair greffés les uns aux autres, tous issus de corps différents, et des cicatrices livides qui marquent nettement les différents endroits où le sort Greffer la Chair a été appliqué.

Le prince, ou plutôt la hideuse masse de chair affaissée sur son trône incrusté de pierres précieuses, salue chaleureusement les arrivants et leur assure que toutes les transgressions du passé leur sont pardonnées. Il dit vouloir la statue et rien d'autre, tandis qu'eux veulent sans doute vivre. Alors, vont-ils accepter un marché ?

S'ils décident que oui, des Esseintes se montre - comme toujours - très suffisant. "Mon bon ami Selim n'a pas tout transmis à son arrogant de fils. Un unique sort vous permettra de découvrir qui, à bord de ce train, est Mehmet, puis, le détruira." Le sortilège en question est Annulation de Transfert, plus longuement abordé page 161 et facilement enseigné à celui d'entre eux qui réussit un jet sous INT x 5.

Selim le gardait jalousement secret, afin de conserver les Frères sous sa coupe. Le prince, qui n'est pas fou, a scrupuleusement évité d'avoir recours au transfert pour lui-même - il ne doit sa longévité qu'à son sort favori, Greffer la Chair. Toutefois, un affrontement avec Mehmet ne l'intéresse pas : tant qu'il est dans le wagon-cathédrale, il est en sécurité, et c'est pourquoi il a préféré que les investigateurs viennent à lui.



Le wagon-cathédrale

Attaquer Makryat

Même s'ils n'envisagent pas de ramener le Simulacre au prince, les aventuriers doivent être intéressés d'apprendre comment tuer Makryat. Leur interlocuteur ne leur révèle pas que chaque lancement de ce sort coûte 2 points de POU. S'ils pensent à le lui demander directement, il détourne la conversation ou leur ment, tout en leur laissant quand même entendre que ce sort épuise son jeteur et que nul ne doit l'utiliser plus d'une fois par jour.

Une fois l'enchantement appris, ils peuvent éventuellement le tester sur un suspect. Pour qu'il prenne effet, il faut faire deux gestes élaborés des mains, puis prononcer un mot de trois syllabes - le tout prend environ cinq secondes. Si la cible choisie n'est pas Makryat, elle ne ressent rien et n'en a absolument aucune séquelle.

Makryat a été informé que le prince Puzzle est là, mais il ne connaît pas ses intentions et espère pouvoir jouer à changer de peau encore une fois, en attrapant l'un des aventuriers et en s'arrogeant son identité. S'il échoue, il se rabat sur Elena Costanza, à moins que le Gardien ne préfère la préserver, s'il juge que les investigateurs peuvent avoir besoin d'elle.

Dans la peau de sa nouvelle victime, il accuse alors le chef de brigade d'être Makryat. Nos héros ont intérêt à être prudents, même si leur ennemi n'a plus beaucoup de points de Magie. S'il est percé à jour, il essaie de s'enfuir mais ne quitte le train sous aucun prétexte. S'il se retrouve encerclé, il propose de leur dire où se trouve le Simulacre, à condition qu'ils le laissent partir, mais ce faisant, il ne pense qu'à une chose, gagner du temps - il déclare que la statue est inaccessible tant que le convoi est en marche et ment pour ne pas avoir à renvoyer l'avatar.

Il est probable que les aventuriers n'accordent aucune confiance à un homme qui les a tant trompés et qui a mis un terme à la brillante carrière du Dr Smith de manière aussi cruelle qu'ignoble.

Une fois le sort prononcé, Makryat fondre littéralement pour se transformer en une sorte de mastic. A sa mort, l'avatar disparaît et la locomotive ralentie au fur et à mesure que le feu s'y éteint et que les soupapes de conduite se referment. Le train s'arrête finalement à Paris après avoir enfoncé les frontières suisse, italienne et française.

Si Mehmet a survécu

Après s'être échappé, Mehmet vole une nouvelle identité et s'enfuit grâce à l'aide de Frères parisiens. Le Simplon-Orient-Express atteint Paris, bien avant l'heure prévu, bien avant l'aube. S'il n'y a encore aucun train, Makryat rejoint Calais en voiture et traverse la Manche pour se rendre à sa boutique londonienne.

A propos du prince

Si les aventuriers sont suffisamment fous pour retourner dans la cathédrale du prince, il exige qu'ils tiennent leur promesse. S'ils refusent, il saute de son trône et se jette sur eux. Dans le royaume du Rêve, où ils se trouvent actuellement, sa poursuite prend des allures de cauchemar ; ils se déplacent au ralenti, le prince sur les talons, se rapprochant et se rapprochant encore, si bien qu'il leur semble impossible de réussir à s'en sortir à temps. Ils y parviennent pourtant, et en claquant la porte au visage livide du prince, voient disparaître la cathédrale.

S'ils ne retournent pas au wagon du prince, il disparaît tout de même, peu après la mort de Makryat.

Que la cathédrale s'évapore ou non, des Esseintes, lui, reste à bord du train à condition que Makryat soit mort. Il veut le Simulacre et tue tous ceux qui s'interposent entre lui et l'objet. Jouez le personnage de cette brute cruelle et sans cœur de façon aussi répugnante que possible.

S'ils l'affrontent en combat rapproché, le seul moyen qu'ont les personnages de gagner est de l'atteindre à la tête, car partout ailleurs, il est à peu près invulnérable ; et s'il meurt, il est fort possible qu'il en entraîne quelques-uns avec lui. Un jet réussi de Trouver Objet Caché leur suggère qu'il n'est pourtant ni très fort ni très agile. Ils peuvent alors en déduire que, s'ils sont assez nombreux, ils n'ont qu'à le maîtriser, par exemple, en Luttant tous en même temps contre lui ou menant une attaque plus meurtrière s'ils le souhaitent. A moins qu'ils ne se contentent de l'enfermer dans un compartiment, car il est trop gras pour pouvoir s'enfuir en passant par la fenêtre. Ceci l'occupera un moment, le temps qu'il parvienne à imposer sa Domination au malheureux qui le libérera.

Ce qu'ils ont de mieux à faire demande une bonne dose de sang-froid : c'est le jeter hors du train alors qu'il avance toujours.

Paris, à l'aube

La machine cesse d'être une Bête-Locomotive au moment même où Makryat se désintègre. Redevenue une locomotive normale, elle arrive à Paris des heures plus tôt que prévu, achevant ainsi le plus étrange de tous les voyages de l'Orient-Express. Le train s'arrête fumant en gare de Lyon, alors que les passagers et le personnel en descendent, pâles et titubants. S'il y a des blessés ou des fous, on fait appel aux services hospitaliers ; s'il y a des morts, la police arrive également. Les directeurs et les responsables des Wagons-Lits viennent réconforter les voyageurs, les dédommager et leur présenter des excuses. S'il survit, le chef de brigade est suspendu, interrogé puis, finalement, rétabli dans ses fonctions avec les honneurs.



"Gentlemen, nous vous devons la vie."

Les aventuriers devenus fous après Milan sont placés à Charenton, à moins que leurs compagnons n'interviennent. S'ils se mettent à crier qu'ils ne veulent pas y aller, les autorités ne sont que plus persuadées de leur folie. S'ils blessent des gens ou font des dégâts en se débattant, ils sont inculpés pour actes criminels.

Maintenant que le train s'est arrêté et que Makryat est mort, les survivants vont pouvoir minutieusement fouiller le convoi. Le chef de brigade ou ses assistants acceptent de les aider, cette fois-ci ; après ce qu'ils ont vu et traversé, ils leur font à présent confiance.

Dans les soudures sous le wagon de Calais, ils trouvent les pièces du Simulacre, trois des parchemins de Sedefkar ainsi que des faux passeports et autres papiers appartenant à Makryat.

A l'intérieur d'une grande enveloppe en toile cirée, ils découvrent également des articles de journaux et des documents concernant le duc d'York, ainsi qu'un rapport hebdomadaire complet concernant ses déplacements. Si Elena Costanza est toujours en vie pour voir ça, elle en reste bouche bée : elle avait pensé que la personne en danger était Edward. Elle fait un rapport complet aux services secrets britanniques.

Les parchemins

Pour la traduction et la compréhension de ces documents, les personnages rencontrent les mêmes difficultés qu'avec le Parchemin de la Tête. Celui-ci n'est pas nécessaire pour qu'on puisse utiliser les autres.

Le Parchemin du Ventre

Il s'agit là de la folle prière de Sedefkar à l'Écorché, un document assez délirant pour que la peau du lecteur se hérisse de répulsion. Sa lecture apporte 7 % en Mythe de Cthulhu et coûte 2D6 points de SAN. Si cette perte rend quelqu'un

totalement fou, celui-ci développe une phobie qui lui interdit de dénuder ne serait-ce que 1 cm² de sa peau et l'oblige à aller vêtu des pieds à la tête, sans se soucier du temps, de l'hygiène ou de son confort.

Le Parchemin des Jambes

Il recèle nombre des sorts de l'Écorché. Le temps qu'il faut pour les apprendre est laissé à la libre appréciation du Gardien. Néanmoins, certains peuvent être rapidement maîtrisés et d'autres prendre des années. La plupart de ces sortilèges sont commentés pages 161-162. Ce sont : Animer la Chair [x3], Annulation de Transfert [x5], Appeler l'Écorché [x1], Contacter l'Écorché [x2], Contrôler la Peau [x5], Création d'un Chasseur de Chair [x2], Création d'une Bête de Chair [x1], Fondre la Chair [x4], Malédiction de l'Enveloppe Putride [x1], Peau de Sedefkar [x2], Préparer les Cadavres [x4], Rôdeur de Peau [x4], Transfert de Morceaux de Corps [x3], Transformer en Chair [x3]. Les multiplicateurs sont ceux à appliquer au temps passé à apprendre chacun des sorts.

Le Parchemin du Bras Droit

Il contient le Rituel d'Activation, qui peut être appris avec un jet réussi sous INT x 2. Ce jet doit être fait une fois par mois d'étude. Ce rituel active le Simulacre de Sedefkar. Toute personne qui en prend le contrôle sans accomplir auparavant cette cérémonie se transforme, instantanément, en une matière informe et visqueuse. Le rituel, long et complexe, nécessite le sacrifice de 10 points de POU et coûte 1D100 points de SAN.

Conclusion

Les investigateurs sont encore liés à la statue ; leur corps continue à se corrompre jusqu'à ne plus être qu'un infâme limon à la fin des cent heures fatidiques, à moins qu'ils n'accomplissent le Rituel de Purification. Leur salut ou leur damnation se produit dans le chapitre suivant, qui est aussi le dernier de la campagne.

Récupération de Santé Mentale

L'élimination de Mehmet Makryat rapporte, à chacun, 1D8 +2 points de SAN ; celle du prince Puzzle, 1D6 ; et la récupération du Simulacre de Sedefkar 1D3.

Caractéristiques

MEHMET MAKRYAT (Soucard et autres), 39 ans, chef du culte

FOR 18	CON 16	TAI 13	INT 18	POU 25*
DEX 14	APP 14**	ÉDU 16	SAN 0	PdV 15

** Après avoir lancé les sorts Contrôler la Peau sur Gatling et Création d'un Chasseur de Chair, Makryat n'a plus qu'un POU de 24 et seulement 2 points de Magie. Au bout de la troisième nuit, il récupère tous ses points de Magie. Lorsqu'il Appele l'Avatar de l'Écorché, son POU est de 23 et ses points de Magie de 12.*

*** 9 en tant que Soucard.*

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Revolver cal. 38 70 %, dommages 1D10
Couteau 90 %, dommages 1D6 +1D4
Coup de Poing 45 %, dommages 1D3 +1D4
Palet (lancer) 65 %, dommages 1D8 +1

Armure : Après avoir pris le contrôle du Simulacre, Makryat est immunisé contre les 10 premiers points de dommages provoqués par toute attaque cinétique.

Compétences : Anglais 60 %, Baratin 45 %, Bibliothèque 40 %, Conduire une Automobile 40 %, Discrétion 75 %, Écorcher un Humain 90 %, Écouter 70 %, Esquiver 60 %, Français 45 %, Grimper 50 %, Histoire 25 %, Lancer 70 %, Linguistique 20 %, Marchandage 45 %, Médecine 30 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Occultisme 35 %, Persuasion 45 %, Pharmacologie 20 %, Pickpocket 25 %, Psychologie 40 %, Se Cacher 80 %, Se Déguiser 38 %, Suivre une Piste 40 %, Trouver Objet Caché 85 %, Turc 90 %.

Sortilèges : Animer la Chair*, Appeler un Avatar de l'Écorché*, Contacter l'Écorché*, Contrôler la Peau*, Création d'un Chasseur de Chair*, Fondre la Chair*, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Poing de Yog-Sothoth, Rôdeur de Peau*, Transfert de Morceaux de Corps*, Transformer en Chair*.

** nouveaux sorts figurant pages 161-162.*

CHASSEUR DE CHAIR

FOR 3	CON 3	TAI 1	INT 5	POU 1
DEX 15	PdV 2	Déplacement : 12		

Bonus aux dommages : -1D6, mais inapplicable.

Armes : Sceller la Bouche 90 %, dommages d'asphyxie - utilisez les règles relatives à la noyade du livre des règles (page 32).

Armure : Un Chasseur de Chair doit être coupé ou réduit à zéro Point de Vie, mais les dommages sont partagés entre lui et sa victime.

Compétences : Trouver la Cible Désignée 99 %, Sauter au Visage 75 %.

Perte de SAN : 1/1D4 points ; en avoir un collé au visage coûte 0/1D4 points supplémentaires.

12 FRÈRES DE LA CHAIR, environ 30 ans

Ces hommes cruels sont tous devenus fous à cause de leurs désirs de malades. Ils peuvent décider de capturer et non de tuer les cibles particulièrement belles, gracieuses ou très douées pour Sauter, Grimper, etc. - attributs qui leur semblent intéressants à voler. Ces hommes sont d'origines et de milieux différents.

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 50 %, dommages 1D3 +1D4
Lutte 45 %, dommages spéciaux
Stylet 55 %, dommages 1D4 +1D4

Compétences : Discrétion 30 %, Écorcher un Humain 35 %, Écouter 40 %, Esquiver 25 %, Se Cacher 30 %, Suivre les Ordres 45 %, Suivre une Piste 25 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Sortilèges : Contrôler la Peau*, Transformer en Chair* et, si le Gardien le désire Transfert de Morceaux de Corps*.

** nouveaux sorts décrits pages 161-162.*

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
N° 1	16	9	13	14	14	11
N° 2	15	13	11	14	11	12
N° 3	15	14	12	14	11	13
N° 4	13	12	15	13	11	14
N° 5	15	14	13	13	11	14
N° 6	14	17	15	13	10	16
N° 7	16	15	9	12	8	12
N° 8	11	13	16	12	6	15
N° 9	15	9	12	12	9	11
N° 10	13	11	12	11	10	12
N° 11	11	11	14	11	7	13
N° 12	13	8	13	11	9	11

Certains Frères peuvent avoir des morceaux d'hommes morts qui améliorent en conséquence les compétences appropriées. Par exemple :

Bras : La FOR passe à 18 et Lutte à 60 % (dommages spéciaux).
Oreilles : Écouter passe à 60 %.
Yeux : Trouver Objet Caché passe à 60 % et le Frère voit parfaitement la nuit.
Visage : Change l'APP pour l'amener entre 3 et 18.
Doigts : La DEX passe à 16.
Mains : La FOR passe à 16 et on ajoute Cimeterre 50 % (dommages 1D6 +2 +1D4).
Jambes : Le Déplacement passe à 9 et on ajoute Coup de Pied 50 % (dommages 1D6 +1D4).
Langue : Permet de chanter en langage non-humain.

Perte de SAN : Pour être confronté à un Frère avec des parties visiblement cousues sur le corps, 0/1 point. Si ces parties sont reconnues comme ayant appartenu à un ami ou à une connaissance, 0/1D4 points.

DUC JEAN FLORESSAS des ESSEINTES, 90 ans, duc/prince Puzzle

FOR 12	CON 14	TAI 15	INT 18	POU 19
DEX 13	APP 15 (2)	ÉDU 20	SAN 0	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4

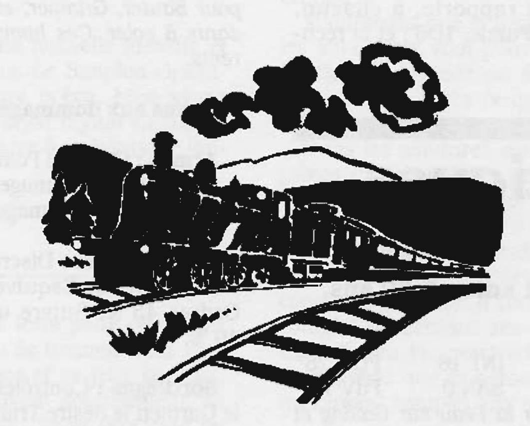
Armes : Couteau 75 %, dommages 1D6 +1D4
Canne-Épée 70 %, dommages 1D6 +2 +1D4

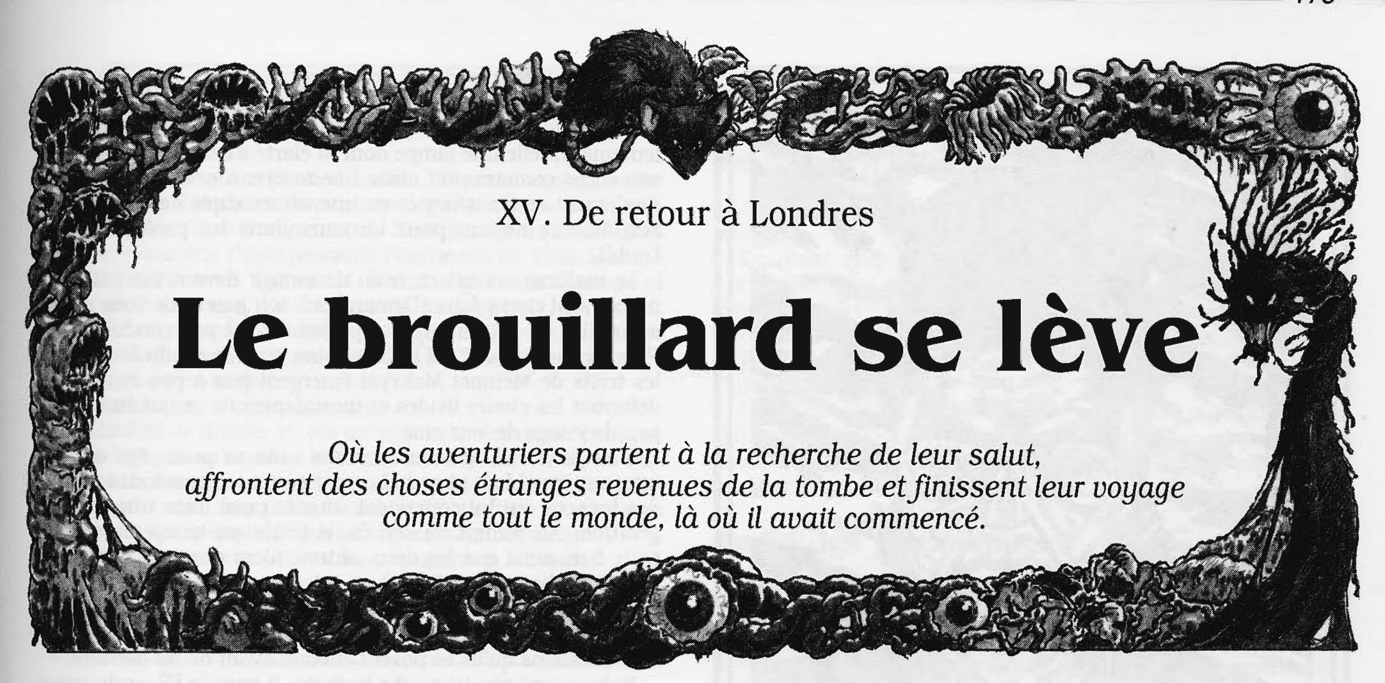
Armure : Son corps est enchanté. Les attaques en mêlée glissent sur sa peau sans le blesser, alors que les balles ne lui infligent que le minimum de dommages. Les armes enchantées sont les seules à fonctionner normalement sur lui. Sa tête est toutefois vulnérable - toute attaque dont le jet de dé donne un résultat inférieur d'au moins 10 % à la compétence concernée lui cause des dommages normaux à la tête.

Compétences : Allemand 80 %, Anglais 70 %, Baratin 78 %, Crédit* 90 %, Discrétion 45 %, Esquiver 40 %, Français 90 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Occultisme 75 %, Persuasion 55 %, Rêver 80 %, Se Cacher 50 %.
* *La police de plusieurs villes le suspecte d'être l'auteur de nombreux crimes, mais sans pouvoir le prouver.*

Sortilèges : Animer la Chair*, Annulation de Transfert*, Concocter la Drogue à Rêver**, Contrôler la Peau*, Domination, Enchanter la Chair**, Enchanter un Couteau, Enchanter un Objet, Flétrissement, Fondre la Chair*, Greffer la Chair** Signe de Voor.
* *Sorts nouveaux figurant pages 161-162 ;*
** *Sorts nouveaux, figurant page 70.*

Perte de SAN : 2/1D6 +1 points, si on voit son corps dénudé.





XV. De retour à Londres

Le brouillard se lève

Où les aventuriers partent à la recherche de leur salut, affrontent des choses étranges revenues de la tombe et finissent leur voyage comme tout le monde, là où il avait commencé.

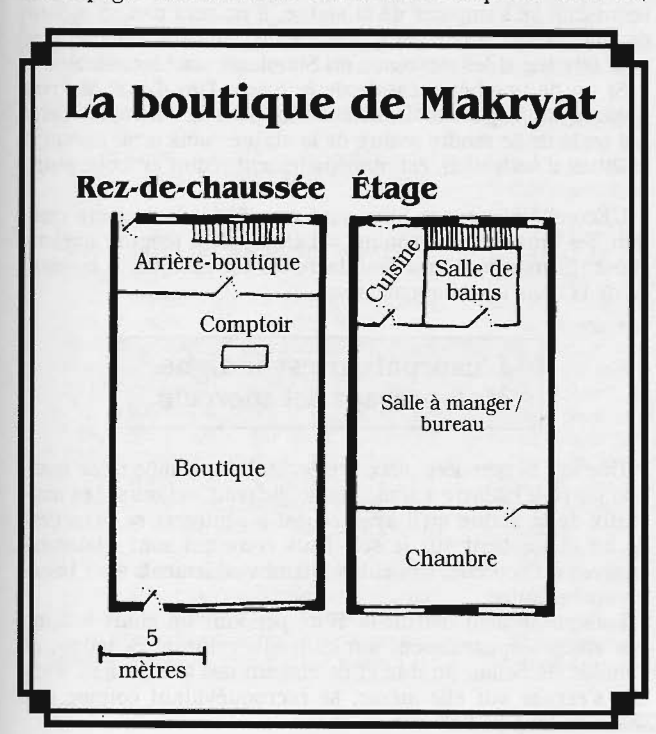
par Geoff Gillan et Mark Morrison

Les investigateurs arrivent à Londres au moment où accomplir le Rituel de Purification, que Mehmet Makryat a dit avoir caché ici, devient indispensable. Sans cela, ils mourront dans moins de quelques jours - exactement cent heures après avoir été dépossédés du Simulacre de Sedefkar à Constantinople.

Makryat a dû mourir en France, dans le scénario "Train bleu, nuit noire," que ce soient les aventuriers ou le prince puzzle qui l'aient tué. Dans le cas contraire, la conclusion de la campagne est différente ; les idées à utiliser dans ce cas de figure sont présentées dans un encadré, page 181, qui s'intitule "Alternatives de fin" et prend en considération deux possibilités importantes.

La boutique de l'antiquaire

Le magasin de Makryat est à Islington, et ses stores sont baissés, exactement comme il y a quelques semaines, lorsque la campagne a commencé. Juste avant de quitter Londres,



bien après que les investigateurs sont partis et après que la police a confié les locaux à son avoué intéressé, le chef des Frères de la Chair est revenu sur les lieux et a conçu un habile piège destiné à le sauver si jamais les choses tournaient mal.

S'ils sont venus inspecter la boutique au début de la campagne, les personnages remarquent tout de suite les grands changements qui y ont été apportés.

Dans le bureau, à l'étage, le tapis a été roulé et le plancher gravé de signes et de formes bizarres et même perturbants, dont un cercle. Sur la table de travail se trouve un parchemin qui est visiblement un autre des Parchemins de Sedefkar. Il est attaché avec un ruban rouge. A côté, figure un message en anglais.

> *Maître, vous l'aviez exigé.*
> *Le Simulacre est là.*
> *Votre serviteur.*

Le parchemin est, tout comme les autres, écrit en une combinaison troublante d'arabe et de turc. Sous le texte est donnée la phonétique de certains mots peu courants, apparemment de la même main qui a rédigé le message. Les Gardiens les plus conciliants accepteront que les investigateurs fassent des jets d'Idée ou de Trouver Objet Caché, etc., afin de reconnaître cette écriture : la note trouvée sur le corps du malheureux Beddows au British Museum la portait elle aussi.

Aucun jet de Mythe de Cthulhu ou d'Occultisme ne leur permet de comprendre ce document, qui semble receler une courte incantation. Il est possible que les aventuriers croient qu'il s'agit là du Rituel de Purification, mais ce n'est malheureusement pas le cas. Après réflexion, Makryat avait pensé qu'il était possible qu'il perde, non seulement le Simulacre, mais aussi la vie, aussi avait-il pris la précaution d'organiser sa réincarnation, juste au cas où.

Le rituel déclenché

Quand on prononce les mots du parchemin, ils ont pour effet de ramener Mehmet Makryat à la vie dans le corps de la personne la plus proche du centre du cercle dessiné sur le parquet - déterminez la position respective des personnages par un jet de Chance. Celui qui obtient le plus haut résultat, qu'il réussisse ou qu'il échoue, est la victime désignée.

Comparez ensuite le POU de Makryat, qui est de 23, et celui de sa cible sur la Table de Résistance. Si l'aventurier a de la chance, il empêche cette prise de possession de son corps. Il entend, certes, les cris de Makryat dans son propre crâne, sent



L'Écorché

la sève corrosive de la folie envahir son âme (perte de 2/1D6 +1 points de SAN), mais sa vie est sauvée.

Toutefois, il est plus probable que sa conscience s'éteigne lentement, telle une lampe dont la clarté s'évanouit peu à peu - son corps commençant alors à se tordre, à se corrompre, pour finalement se transformer en une atroce copie de l'Écorché, et son âme se noyant pour toujours dans les profondeurs de l'oubli.

Le malheureux est en train de mourir devant ses amis, qui ne peuvent rien y faire. Demandez à son joueur de vous rendre sa feuille de personnage et présentez-lui vos condoléances. Puis, prévenez donc les autres qu'un terrible destin les attend ; les traits de Mehmet Makryat émergent peu à peu et viennent déformer les chairs livides et tremblantes de ce qui était, il y a peu, le visage de leur ami.

Makryat vient de renaître, mais sans sa peau. Ses organes internes tremblent et se balancent comme d'immondes vers ou des limaces qui lui courraient sous la peau dans une sorte de gélatine. Au milieu de son front brûle un troisième œil qui reste fixe, ainsi que les deux autres, alors que tout le reste de son corps bouge. Assister à ce retour coûte 1/1D10 points de SAN.

Si les aventuriers restent cois, leur ennemi peut répondre aux questions qu'ils se posent encore, avant de les détruire.

Puis, criant son triomphe barbare, il appelle l'Écorché avant de se jeter sur eux, pour les frapper de ses mains aussi tordues que des griffes. A chaque coup porté, il gagne un peu de peau. Bientôt, le sol se met à trembler tandis que l'Écorché fait sa véritable entrée dans le cercle. La perte de Santé Mentale due à cette vision est de 1D10/1D100 points - car tous prennent instinctivement conscience du terrible pouvoir du dieu qui se matérialise devant leurs yeux. Derrière lui, tournoient des volutes de fumée orange et noires comme du charbon.

Makryat donne l'ordre à l'Écorché d'attaquer ses adversaires, et pourtant, le dieu ne bouge pas. Criant de façon hystérique, Makryat lui commande, par le pouvoir du maître du Simulacre de Sedefkar, de lui obéir. L'Écorché le regarde, puis se tourne vers les pièces détachées du Simulacre.

Nul n'a revêtu le Simulacre.

Cette observation est juste. Makryat se dirige vers les pièces et s'apprête à les prendre en son corps. "Obéis-moi car je suis ton maître !" s'écrie-t-il ensuite.

Les aventuriers ont là une chance d'agir. S'ils empêchent le ressuscité de s'emparer de la statue, il ne sera pas en mesure de commander à l'Écorché. Néanmoins, Mehmet réincarné ne peut être tué et les morceaux du Simulacre sont incassables.

Si un de nos héros essaie de fuir avec l'un d'eux, Makryat invoque un Vagabond Dimensionnel pour le rattraper. Celui qui tente de se rendre maître de la statue, sans avoir accompli le Rituel d'Activation, est immédiatement réduit en boue putride.

L'Écorché observe la lutte sans manifester la moindre émotion, les bras ouverts, comme s'il était prêt à recevoir quelque chose. Si une partie du Simulacre lui est envoyée, il la casse en deux dans un craquement sec.

L'usurpateur est indigne. Mon présent est morcelé.

Une fois la première pièce brisée, Makryat tombe raide mort. Son horrible cadavre s'affale, immobile pour toujours. Les morceaux de la statue qu'il avait réussi à s'intégrer se détachent de lui et tombent sur le sol. Tous ceux qui sont également envoyés à l'Écorché, lequel les attend visiblement, sont brisés un après l'autre.

Lorsque le dieu détruit la Tête, pendant un court instant, des visages apparaissent sur celle-ci : celui de Sedefkar, de Fenalik, de Selim, du duc et de chacun des aventuriers. Puis, elle s'écrase sur elle-même, se recroquevillant comme une vesse-de-loup pourrie sur un chêne.

Le présent de la peau est retiré.

Une fois la dernière pièce détruite, l'Écorché repart, et les fragments du Simulacre disparaissent par le centre du cercle, comme avalés. Tout Parchemin de Sedefkar se trouvant dans la pièce, y compris l'indispensable Parchemin du Bras Gauche les suit et s'évanouit également, à moins qu'on ne l'attrape et qu'on ne le retienne. Le cadavre de Makryat est, lui aussi, aspiré, de même que tous ceux qui se tiennent encore dans le cercle - ils doivent faire un jet sous DEX x 5 ou un jet de Chance pour s'en sortir.

Les aventuriers sont vainqueurs.

Au Gardien de décider si, oui ou non, leur corruption perdure. Il serait logique, qu'une fois le Simulacre disparu, ses effets cessent, voire s'évanouissent avec le temps ; mais il serait tout aussi logique qu'ils aient besoin du Rituel de Purification pour vaincre leurs maux, qui n'empirent pas mais persistent cependant.

Dans ce dernier cas, utilisez les paragraphes suivants.

Le Parchemin du Bras Gauche

Le contenu de ce parchemin n'est bien sûr pas similaire à celui du faux ; pour en être sûrs, les investigateurs doivent toutefois le lire ou le faire traduire. Par chance, ils ne sont qu'à quelques minutes en taxi du British Museum et des bons traducteurs et érudits que cette institution peut mettre à leur service.

S'ils ont des contacts suffisants, des références universitaires, de l'argent ou du Crédit ils peuvent faire traduire le parchemin en anglais en moins d'un jour ; une journée, sans doute, tendue comme la fin des cent heures approche à grand pas.

"Messieurs," leur dit le traducteur, "ces écrits sont aussi déments que blasphématoires et on y sent un désespoir destructeur pour l'esprit. J'ai terminé ce que vous m'aviez demandé et j'espère que cela vous satisfera, mais je dois d'ores et déjà vous prévenir, qu'à l'avenir, je ne ferai plus aucuns travaux de ce type. Je crains de ne pas pouvoir bien dormir pendant au moins quelques semaines."

Le Rituel de Purification

Apprendre le Rituel de Purification demande un jet sous INT x 5.

Ce rituel simple doit, normalement, être exécuté toutes les cent heures par ceux qui sont contaminés par le Simulacre de Sedefkar. Le lanceur sacrifie alors tous ses Points de Magie, sauf un, et la cérémonie suspend la corruption. Si celle-ci a déjà commencé, il faut en outre dépenser 1 point de POU pour retrouver la santé.

Ce rituel annule également tous les effets du médaillon d'Ithaqua, trouvé à Trieste. Au gré du Gardien, il peut éventuellement être réutilisé dans les cas ultérieurs de possession, maladie surnaturelle, infection, etc.

La fin des parchemins

Lorsque l'Écorché a repris son présent, les Parchemins de Sedefkar qui n'ont pas disparu avec lui ont perdu l'agent de leur préservation. Ils commencent à se décomposer lentement. Une semaine après la destruction du Simulacre, ils sont totalement pourris. A moins que les aventuriers n'aient appris les sorts notés dessus ou qu'ils ne les aient copiés, ces connaissances sont perdues.

Conclusion de la Campagne

Les investigateurs méritent de regagner un peu de Santé Mentale, pour ce scénario et pour la campagne. Les Gardiens se souviendront, néanmoins, que la Santé Mentale récupérée ne peut, en aucun cas ; excéder le maximum possible pour l'individu.

■ Pour avoir vaincu Makryat réincarné, 1D10 points de SAN chacun.

Alternatives de fin

Il est fort possible que les personnages prennent une tout autre direction et donc ne terminent pas cette campagne comme les auteurs l'avaient pensé. Le Gardien doit bien réfléchir aux deux possibilités de fin, données ci-dessous, et être prêt à les faire jouer le soir où doit survenir la rencontre avec le dieu sombre.

Les gains de Santé Mentale dus à ces scénarios sont laissés à sa libre appréciation.

Les plans de Mehmet sont déjoués

Des investigateurs rusés ne devraient pas se laisser abuser par le faux de Makryat. Ainsi, ce dernier restera mort, l'Écorché ne sera pas invoqué et le Simulacre demeurera entier.

Nous avons là, bien sûr, une fin de campagne paisible, qui laisse nos héros en possession d'un objet maudit qu'ils n'ont aucun moyen de détruire ; ils devront, en outre, continuer de pratiquer le Rituel de Purification toutes les cent heures.

Une petite aventure supplémentaire pourrait leur permettre de faire rentrer les choses dans l'ordre. La solution la plus simple étant de continuer à accomplir le Rituel de Purification jusqu'à ce que tous les parchemins soient traduits et, alors, de trouver alors un moyen d'appeler l'Écorché qui viendra chercher le Simulacre.

Ces événements futurs sont évidemment confiés à l'imagination du Gardien.

Si Mehmet a survécu

Si Makryat a survécu à l'étrange voyage en train qui s'est achevé à Paris, le Gardien doit mettre en place une fin différente.

A Londres, Makryat essaiera, de toute manière, de regagner sa boutique et d'accomplir le Rituel de Purification. Les investigateurs devraient, tout naturellement, se souvenir de l'adresse et même, peut-être, y arriver en premier ou, du moins, en même temps. Si Mehmet y passe d'abord, il repartira en emportant le rituel avec lui. Les aventuriers se sentiront bientôt faiblir et mourir de la corruption du Simulacre, tout en se transformant peu à peu en des sortes de mares boueuses n'ayant plus rien d'humain.

Cette fin pourrait être un peu trop triste et décevante pour la plupart des joueurs. Voici donc un moyen de contourner la difficulté.

Si Mehmet s'échappe, mais que les personnages réussissent à se sauver grâce au Rituel de Purification, la poursuite peut continuer. Makryat garde ses projets de remplacement du duc d'York, qui prend des vacances à Balmoral. Les autorités aideront volontiers les aventuriers s'ils arrivent à prouver d'une manière ou d'une autre que ce qu'ils disent est vrai.

Le fait d'avoir Elena Costanza avec eux leur serait d'un grand secours, et elle pourrait tout à fait leur proposer de les suivre, afin de protéger le fils du roi. Toutefois, Elena fera l'erreur fatale de se précipiter à l'aide d'Edward. La réussite d'un jet d'Idée pourrait, cependant, rappeler à un aventurier que le roi n'a pas qu'un seul fils. Si elle est morte dans le train, peut-être que sir Douglas Rutherford pourrait apparaître afin de faciliter les démarches de nos héros.

Ce scénario doit, de toute manière, occuper une session de jeu entière. Mehmet ne fera pas usage du Simulacre avant d'être à proximité du duc, aussi sera-t-il, jusque-là, vulnérable. S'il s'échappe encore, avec ou sans la statue, le Gardien pourrait alors l'introduire dans une autre campagne, où il serait toujours derrière les aventuriers, menaçant et invisible. Serait-il possible que cet homme soit Mehmet ? On ne sait jamais...

- Si l'Écorché a brisé le Simulacre, 1D10.

- Lorsque les parchemins se décomposent, 1D6, quand les héros comprennent que le pouvoir de l'Écorché ne pourra plus jamais être invoqué.

- Pour avoir assisté à la défaite de leurs ennemis, 1D4 aux survivants du chapitre de Constantinople.

- Pour avoir mené cette campagne jusqu'à son terme, 4D6 aux survivants de l'équipe de départ. Ils peuvent numéroter leurs abattis, puis se retirer du "service actif" avant que leur surprenante chance ne les quitte.

Gratitude

Finalement, une enveloppe marquée d'armoiries en filigrane arrive par courrier chez chacun des aventuriers. A l'intérieur, un message de remerciements écrit à l'encre sur un papier très épais, apparemment fait à l'ancienne. Ces lettres proviennent d'une personne fort connue dans l'Empire Britannique. Les efforts des investigateurs, qui se sont révélés être d'un précieux secours à la famille royale, ne sont pas passés inaperçus. Après ceci, s'ils voyagent dans ce vaste empire, ils bénéficieront parfois d'un traitement de faveur, car les bureaucrates et fonctionnaires qui consulteront leurs listes s'apercevront que ces touristes ont de très hautes recommandations.

Caractéristiques

MEHMET MAKRYAT, éternel, chef réincarné des Frères

FOR 18	CON 16	TAI 13	INT 18	POU 23*
DEX 14	APP 0	EDU 16	SAN 0	PdV -15**

** Chute à 21 lorsqu'il Appelle l'Écorché ; quant à ses points de Magie, ils retombent à 1.*

*** Le Mehmet réincarné a un score de PdV négatif de 15. A chaque fois qu'il inflige des point de dommages aux aventuriers, un volume de peau proportionnel à la force de son coup apparaît sur son corps. Si c'est lui qui est blessé, ses Points de Vie chutent encore - ce qui signifie qu'il lui faut plus de temps pour se reconstituer une peau. S'il entre dans le positif, il est réellement revenu à la vie et, en tant qu'être humain quasi normal, peut à nouveau mourir.*

Il ne porte pas le Simulacre, mais est considéré comme son propriétaire, ce qui diminue ses jets de Chance, d'Idée et de Connaissance.

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Griffes 70 %, dommages 1D4 +1D4

Armure : Dans la mesure où il a des Points de Vie négatifs, il peut supporter n'importe quels dommages.

Compétences : *Pendant cette période où la tension le rend semi-hystérique, Mehmet doit réussir un jet sous INT x 2 pour pouvoir utiliser les compétences suivantes :* Anglais 60 %, Baratin 45 %, Bibliothèque 40 %, Conduire une Automobile 40 %, Discrétion 75 %, Écorcher un Humain 90 %, Écouter 70 %, Esquiver 60 %, Français 45 %, Grimper 50 %, Histoire 25 %, Lancer 70 %, Linguistique 20 %, Marchandage 45 %, Médecine 30 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Occultisme 35 %, Persuasion 45 %, Pharmacologie 20 %, Pickpocket 25 %, Psychologie 40 %, Se Cacher 80 %, Se Déguiser 38 %, Suivre une Piste 40 %, Trouver Objet Caché 85 %, Turc 90 %.

Sortilèges : *Avant que six heures se soient écoulées, il ne reste à Mehmet qu'un seul point de Magie et il ne peut lancer aucun de ces sorts :* Animer la Chair*, Appeler un Avatar de l'Écorché*, Contacter l'Écorché*, Contrôler la Peau*, Création d'un Chasseur de Chair*, Fondre la Chair*, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Poing de Yog-Sothoth, Rôdeur de Peau*, Transfert de Morceaux de Corps*, Transformer en Chair*.

** Nouveaux sorts figurant pages 161-162.*

Perte de SAN : 1/1D10 points.

L'Écorché

Description : C'est un des aspects de Nyarlathotep qui apparaît, généralement, sous une forme humaine, musculeuse mais écorchée, de 2.10m de haut, parfois avec un troisième œil au milieu du front. Son pouvoir l'entoure d'une vibration crépitante, et la peau de tout humain qui se trouve dans les cent mètres commence à le picoter.

Culte : L'Écorché est vénéré par les Frères de la Chair.

Remarque : Ce dieu ne se manifeste le plus souvent que pour assister aux cérémonies et accepter les sacrifices.

Son Regard Écorchant prive les humains de 1 point de Magie. S'il parvient à vaincre les points de Magie de sa cible avec les siens sur la Table de Résistance, toute la peau de sa proie tombe à terre comme un vêtement abandonné. Ses mouvements sont ensuite extrêmement douloureux, et elle perd 1 Point de Vie par round jusqu'à ce qu'elle finisse par mourir.

L'ÉCORCHÉ

FOR 20	CON 20	TAI 20	INT 86	POU 100
DEX 20	PdV 20			

Bonus aux dommages : +1D6 (mais inapplicable).

Armes : Regard Écorchant 100 %, dommages 4D6

Armure : Toute personne qui tire sur ou essaie de frapper l'Écorché ressent une démangeaison insupportable à la main armée, ce qui l'empêche d'atteindre sa cible. Les attaques, quelles qu'elles soient, ne lui infligent que des dommages minimum. Si on parvient à éliminer tous ses Points de Vie, il disparaît, mais il peut très bien revenir 1D6 rounds plus tard, entièrement régénéré.

Compétences : Écorcher un Humain 100 %, Trouver Objet Caché 100 %.

Sortilèges : Tous, sauf ceux spécifiques aux autres dieux.

Perte de SAN : 1D10/1D100 points.



TERREUR SUR L'ORIENT-EXPRESS



DES INCONNUS DANS LE TRAIN

Personnages divers mis à la disposition du Gardien (pour les personnages non-joueurs) et des joueurs (pour de nouveaux investigateurs).



Les Passagers

Les personnages non-joueurs qui figurent dans ce livret ne sont pas indispensables aux scénarios, à la différence de ceux présentés dans le chapitre du retour. Ceux que vous trouverez ici sont des gens fort intéressants à côtoyer, destinés à faciliter la tâche du Gardien et à rappeler aux joueurs que leurs investigateurs ne sont pas les seuls voyageurs à bord du train. Si cela s'avère nécessaire, ils peuvent se joindre au groupe en tant que personnages joueurs et être, à leur tour, confrontés à la mort ou à la folie.

Cinq d'entre eux font partie des employés de l'Orient-Express. Ce nombre n'est pas du tout représentatif des effectifs du personnel ou même des tâches qui lui sont imparties ; ces travailleurs ne sont que des aides dont le Gardien peut se servir s'il en a besoin. Ceux de l'Orient-Express sont uniformément intelligents, compétents, toujours prêts à rendre service et hautement motivés. Dans le cas contraire, ils auraient d'ores et déjà été transférés ou démis de leurs fonctions. Les personnages censés faire partie du personnel joués avec trop d'insouciance ne seraient absolument pas crédibles : une organisation de si grande classe ne les ferait jamais travailler.

Le service lui-même ne doit pas être exagéré, mais s'avère uniformément de qualité. Les employés font tout leur possible pour accéder aux ordres et aux demandes : un service de prestige nécessite que l'on essaie d'anticiper les besoins et de réaliser les rêves ; dans le meilleur des cas, entre celui qui sert et celui qui est servi s'établit une relation d'amour, dans laquelle le respect et l'intégrité remplacent le désir qui unit les amants.

En fait, une relation aussi intime ne peut exister que si ses deux protagonistes se considèrent comme égaux ou, au contraire, comme maître et esclave. Qu'elle puisse naître, librement consentie, à bord de l'Orient-Express n'est pas notre propos.

Liste des personnages

Andre/Andrea Stefani .... p. 189
Biff Baxter .... p. 191
Colonel et Mrs. Herring .... p. 185
Daisy Cannon .... p. 201
Doreen O'Bannon .... p. 203
Dr Vincenzo Gaspari .... p. 197
Émile Duchamps (personnel) .... p. 211
François LaVerge .... p. 205
Franklin Myers .... p. 207
Homer Banner .... p. 199
Humphrey Enderly .... p. 191
Jean Pourvois .... p. 205
Kay Montague .... p. 201
Kerim Mahtuk .... p. 187
Lady Margaret Bramwell .... p. 197
Les Agents Secrets .... p. 193
Lorenzo Bercé (personnel) .... p. 209
Lorna Cambell-Barnes .... p. 187
Madame Arcana .... p. 203
Paul DeGuerre (personnel) .... p. 211
Pierre Marchand (personnel) .... p. 209
René Clément (personnel) .... p. 207
Roger Whipsnade, lord Palfrey .... p. 189
Ronald Lakeby .... p. 195
Seregena Androkovna Rankenberg .... p. 193
Simon Johns .... p. 185
Walter Partridge .... p. 199
Yves Rostande .... p. 195



Simon Johns

6 ans, terrible gamin anglais

FOR 9	**CON 10**	**TAI 5**	**INT 6**	**POU 17**
DEX 15	**APP 13**	**ÉDU 1**	**SAN 85**	**PdV 8**

Bonus aux dommages : -1D4

Armes : Lance-Pierres 44 %, dommages 1D2-1

Compétences : Agacer 67 %, Anglais 30 %, Barbouiller 37 %, Écouter 87 %, Esquiver 62 %, Se Cacher 80 %.

Il est formidable. Il est terrible. Il a six ans. Pour lui, s'amuser consiste à écraser des boules puantes, allumer des pétards, mettre de l'encre sur les poignées de porte et des grenouilles dans les baignoires. Simon voyage en compagnie d'une jeune femme très lasse, sa mère, qui se rend à Venise pour y retrouver son mari, lequel occupe là-bas un poste de diplomate. Il a commencé l'école cette année, et on le reconnaît aisément à la casquette et au blazer verts qu'il porte fièrement.

Vous pouvez vous en servir pour brouiller les pistes, car les aventuriers risquent de se laisser prendre à ses tours ou de confondre ses plaisanteries avec de véritables indices ; une fois découvert le responsable de leur perplexité, ils abandonneront bien sûr les recherches. Il pourrait également les surprendre par ses questions naïves mais ô combien pertinentes, voire être une source d'informations, car il semble invisible aux adultes - suffisamment en tout cas pour placer un seau de glace en équilibre sur une porte entrebâillée et disparaître au moment où une victime se fait surprendre par l'avalanche.

Il est également possible que l'un ou l'autre remarque un jour une enfilade de bonshommes dessinés aux crayons de couleurs différentes sur la paroi du couloir du train, bras et jambes directement soudés à la tête (œuvre de Simon). Une autre fois, une ombre verte tournant tête baissée au coin du corridor fonce dans l'estomac de l'un des aventuriers, ce qui le jette à terre. Simon se relève d'un bond et s'enfuit en criant “Crème glacée, bonbons, un coup dans le bidon !”





Colonel et Mrs. Herring

Colonel ANDREW HERRING (Retraité)
67 ans, armée britannique

FOR 12	**CON 16**	**TAI 11**	**INT 9**	**POU 11**
DEX 15	**APP 13**	**ÉDU 10**	**SAN 85**	**PdV 14**

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Revolver cal. 45 60 %, dommages 1D10 +2

Compétences : Anglais 45 %, Boire Trop 55 %, Crédit 50 %, Dissimulation 15 %, Manœuvres Militaires 75 %, Protéger sa Pension (de retraite) 78 %.

Mrs. AGNÈS HERRING
66 ans, femme du colonel

FOR 8	**CON 11**	**TAI 11**	**INT 13**	**POU 8**
DEX 11	**APP 11**	**ÉDU 12**	**SAN 40**	**PdV 11**

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Acquiescer 55 %, Anglais 65 %, Aquarelle 47 %, Faire le Service 68 %, Être Exploitée 77 %, Se Préparer Rapidement 29 %.

Vêtu de manière impeccable, cet officier en retraite se promène dans le train avec, à son bras, une femme fort effacée. Il a servi en Inde et en Afrique du Sud et grogne des heures entières à voix haute contre “ces maudits bâtards de métèques”, tout particulièrement si l'un des investigateurs n'est pas blanc. Au dîner, il exige d'avoir de la viande rôtie et du steak bien cuit au lieu de “ces cochonneries étrangères” ; à table, excepté dans le wagon-restaurant du Simplon-Orient-Express ou un bon club anglais, il se lamente continuellement sur la nourriture trop grasse et suspecte qu'il y a trop d'ail.

Entourage

Mrs. AMANDA JOHNS, 32 ans, mère lasse

FOR 11	CON 10	TAI 9	INT 14	POU 8
DEX 12	APP 13	ÉDU 16	SAN 35	PdV 10

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Brosse à Cheveux (pour fesser Simon) 96 %, dommages 1D2-1
Gifle 78 %, dommages 1D3-2

Compétences : Attraper Simon 22 %, Être seule 73 %, Punir 65 %.

Miss MARY BAXTER, 38 ans, nounou torturée

FOR 12	CON 13	TAI 12	INT 11	POU 15
DEX 13	APP 10	ÉDU 9	SAN 70	PdV 13

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Badine de Noyer 72 %, dommages 1D3-2

Compétences : Attraper Simon 70 %, Esquiver 55 %, Ignorer Simon 56 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :

Entourage

Mr. ALBERT RUMSFORD, 42 ans, serviteur dévoué

FOR 10	CON 13	TAI 10	INT 10	POU 10
DEX 8	APP 9	ÉDU 12	SAN 50	PdV 12

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Faire les Bagages 89 %, Faire les Courses 75 %, Habiller Rapidement Mr. Herring 62 %.

Miss ANNABELLE HAWKINS, 38 ans, femme de chambre de Mrs Herring

FOR 12	CON 14	TAI 10	INT 12	POU 10
DEX 15	APP 14	ÉDU 9	SAN 50	PdV 12

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Nettoyer 76 %, S'Occuper de Mrs. Herring 67 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :



Kerim Mahtuk

41 ans, homme d'affaires turc

FOR 11	**CON 12**	**TAI 9**	**INT 18**	**POU 14**
DEX 16	**APP 15**	**ÉDU 15**	**SAN 70**	**PdV 11**

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Allemand 40 %, Anglais 40 %, Arabe 55 %, Baratin 45 %, Bulgare 35 %, Comptabilité 89 %, Crédit 85 %, Français 45 %, Grec 40 %, Italien 40 %, Lire un Bilan 85 %, Marchandage 75 %, Organiser un Emploi du Temps 70 %, Perse 35 %, Persuasion 50 %, Roumain 50 %, Turc 90 %.

Homme d'affaires et patriote turc, Mahtuk fait également partie des pontes de l'économie européenne. Il se rend fréquemment à Londres, Paris et Berlin afin d'y remplir certaines missions pour son pays et a construit sa fortune grâce à ses qualités d'investisseur et de banquier, si bien qu'il est à présent extraordinairement riche. C'est un bel homme, de petite taille et assez nerveux, qui garde toujours la tête froide et sait repérer au premier coup d'œil les bons investissements.

C'est aussi un conservateur : il préfère avoir toujours la même couchette, la même place dans le wagon-restaurant et commander le même repas lorsqu'il dîne. Le personnel de l'Orient-Express essaye d'accéder à toutes ces exigences avec plaisir, car il admire les passagers qui demandent ce qu'il y a de mieux et ont le goût, la culture et la sophistication pour savoir ce qu'est ce mieux.



Lorna Cambell-Barnes

39 ans, riche veuve américaine

FOR 13	**CON 16**	**TAI 12**	**INT 14**	**POU 17**
DEX 15	**APP 13**	**ÉDU 15**	**SAN 65**	**PdV 14**

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Fusil cal. 22 70 %, dommages 1D6 +2
Revolver Automatique 9mm 80 %, dommages 1D10
Fusil de Chasse cal. 20 60 %, dommages 2D6/1D6/1D3
Fleuret 40 %, dommages 1D6 lorsqu'il est affûté

Compétences : Anglais 70 %, Bibliothèque 60 %, Comptabilité 30 %, Crédit 85 %, Français 65 %, Histoire 52 %, Monter à Cheval 76 %, Nager 45 %, Occultisme 15 %, Persuasion 55 %, Psychologie 55 %.

C'est une américaine millionnaire, la veuve de l'industriel John Barnes, qui est décédé dans un accident de chasse il y a de cela trois ans. Elle aime les voyages et le luxe, et tout naturellement, son moyen de transport favori est le Simplon-Orient-Express. Bien qu'étant sèche et brusque, elle a un humour raffiné et est belle et discrète (elle le sera plus encore si son partenaire du moment est à bord du train). Elle préfère voyager seule ou en compagnie de son secrétaire particulier, très attentif, Roger Dipcott.

C'est une cavalière hors pair, une tireuse chevronnée, que ce soit au pistolet ou au fusil de chasse, mais également une des plus grandes collectionneuses de manuscrits européens et arabes enluminés. Pendant la saison mondaine, son salon de Paris est envahi d'intellectuels gesticulants, discoureurs et grands buveurs.

Entourage

CÜRÜGÜ YARAYI, 37 ans, garde du corps et Turc dévoué

FOR 16	CON 14	TAI 17	INT 8	POU 8
DEX 14	APP 10	ÉDU 6	SAN 40	PdV 16

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Automatique cal. 45 74 %, dommages 1D10 +2
Épée Lourde, aiguisée 83 %, dommages 1D6 +1

Compétences : Esquiver 62 %, Fixer d'un Air Menaçant 75 %, Suivre les Ordres 62 %.

YOLCULUK TUTUYOR, 26 ans, maître d'hôtel turc

FOR 11	CON 15	TAI 10	INT 13	POU 12
DEX 11	APP 14	ÉDU 14	SAN 60	PdV 13

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Coup de Poing 46 %, dommages 1D3

Compétences : Organiser les Voyages 83 %, S'occuper de Mr. Mahtuk 70 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :

Entourage

Mr. ROGER DIPCOTT, 27 ans, secrétaire particulier

FOR 14	CON 12	TAI 14	INT 11	POU 12
DEX 12	APP 17	ÉDU 16	SAN 60	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 70 %, dommages 1D3 + 1D4
Fleuret 62 %, dommages 1D6

Compétences : Amuser Lorna 54 %, Écrire sous la Dictée 12 %, Plaire à Lorna 88 %.

GERTRUDE WENTWORTH, 60 ans, vieille femme de chambre

FOR 7	CON 9	TAI 11	INT 13	POU 15
DEX 7	APP 8	ÉDU 16	SAN 75	PdV 11

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Dormir 96 %, Écouter 8 %, S'Occuper de Lorna 45 %, Trouver Objet Caché 1 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :



Roger Whipsnade, lord Palfrey

9 ans, gamin et pair du Royaume

FOR 10	**CON 14**	**TAI 8**	**INT 11**	**POU 9**
DEX 10	**APP 9**	**ÉDU 5**	**SAN 45**	**PdV 11**

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Anglais 55 %, Bouder 88 %, Crédit 95 %, Dépenser 57 %, Français 6 %, Harceler 53 %, Latin 8 %, Pleurnicher 61 %, Se plaindre 67 %, Tyranniser 36 %.

Roger, lord Palfrey, le jeune héritier du duché du Derbyshire, est terriblement gâté et réclame tous les jours des glaces et des faisans au wagon-restaurant. Il est brusque, grossier et pose sans arrêt des questions totalement dénuées de tact sur les bizarreries des autres passagers. Une légion de serviteurs et de secrétaires dévoués lui ouvre la voie.

Roger n'est jamais pleinement satisfait à moins de pouvoir dépenser de l'argent. Son compartiment déborde de jouets, de bibelots et autres curiosités achetés dans les différentes villes traversées. Roger est extravagant. Il ne veut que le meilleur pour lui-même et, généralement, l'obtient. Sa mère, tout aussi gâtée que lui, vient l'accueillir dans une ville au choix du Gardien.





Andre/Andrea Stefani

ANDRE STEFANI, 28 ans, aventurier italien

FOR 14	**CON 12**	**TAI 14**	**INT 13**	**POU 15**
DEX 13	**APP 18**	**ÉDU 13**	**SAN 75**	**PdV 13**

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Allemand 45 %, Anglais 45 %, Baratin 72 %, Bavarder avec Entrain 80 %, Chant 61 %, Discrétion 49 %, Esquiver 65 %, Flirter 75 %, Français 55 %, Italien 65 %, Jouer au Backgammon 64 %, Persuasion 56 %, Séduire 87 %.

ANDRÉA STEFANI, 28 ans, Aventurière Italienne

FOR 13	**CON 12**	**TAI 11**	**INT 14**	**POU 15**
DEX 15	**APP 18**	**ÉDU 15**	**SAN 75**	**PdV 12**

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Allemand 45 %, Anglais 45 %, Baratin 72 %, Bavarder avec Entrain 80 %, Chant 61 %, Discrétion 49 %, Esquiver 65 %, Flirter 75 %, Français 55 %, Italien 65 %, Jouer au Backgammon 64 %, Persuasion 56 %, Séduire 87 %.

Cet (te) inconnu (e) est toujours du sexe opposé à celui de la personne dont il (elle) désire faire sa proie. Un investigateur pourrait tout à fait être séduit par ce personnage, établir des liens sentimentaux avec lui, se faire délester d'une somme d'argent petite ou importante, avant d'être abandonné pour un autre passager. Les autres aventuriers remarqueront qu'Andre/Andrea dîne avec quelqu'un de différent chaque soir. Des femmes ou des maris jaloux, des amoureux déchus ou des détectives privés peuvent poursuivre cet escroc d'un genre spécial, lequel peut lui-même assez ressembler à un investigateur pour que cela crée des situations burlesques - surtout si ses poursuivants ne sont pas particulièrement intelligents.

Entourage

ARMAND APPLEGATE, 45 ans, majordome, chef du personnel

FOR 11	CON 10	TAI 12	INT 14	POU 12
DEX 12	APP 13	ÉDU 18	SAN 60	PdV 11

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Coup de Poing 65 %, dommages 1D3

Compétences : Commander le Personnel 84 %, Être Attentif 68 %.

Miss KAREN LINDON, 36 ans, nounou malheureuse

FOR 12	CON 16	TAI 10	INT 13	POU 14
DEX 14	APP 12	ÉDU 15	SAN 70	PdV 13

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Apaiser Roger 65 %, Maîtriser Roger 12 %, S'Occuper de Roger 74 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :

Entourage

TOMAS INFUEGO, 23 ans, serviteur

FOR 11	CON 10	TAI 9	INT 14	POU 8
DEX 12	APP 17	ÉDU 16	SAN 35	PdV 10

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Revolver cal. 38 67 %, dommages 1D6

Compétences : Être Charmant 74 %, S'Occuper d'Andre(a) 68 %.

Miss CARMINA, 31 ans, femme de chambre

FOR 10	CON 12	TAI 11	INT 8	POU 12
DEX 16	APP 17	ÉDU 9	SAN 70	PdV 12

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Automatique cal. 22 67 %, dommages 1D6

Compétences : Être Rapide 55 %, Nettoyer 55 %, Servir Andre (a) 68 %.

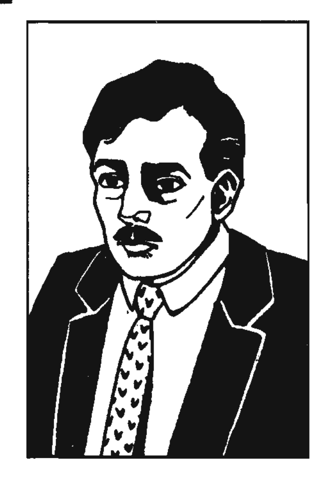
Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :



Biff Baxter

31 ans, vedette de cinéma américaine

FOR 17	**CON 16**	**TAI 17**	**INT 10**	**POU 13**
DEX 13	**APP 16**	**ÉDU 9**	**SAN 50**	**PdV 17**

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Coup de Poing 65 %, dommages 1D3 +1D6
Revolver cal. 45 75 %, dommages 1D10 +2
Carabine cal. 30 45 %, dommages 2D6 +3

Compétences : Anglais 45 %, Attendre et Poser 80 %, Comédie 19 %, Crédit 50 %, Évaluer le Bétail 45 %, Français 7 %, Lasso 70 %, Monter à Cheval 79 %, Paraître Sincère 85 %.

Baxter est une vedette de cinéma des États-Unis et les nombreux films à suspense que son cheval et lui ont récemment tournés sont devenus très célèbres en France et en Roumanie. Tous ses succès sont des westerns. Bien qu'il soit bel homme et même assez agréable, sa voix ne s'accorde pas du tout avec son personnage - les Gardiens pourront imaginer tout ce qui leur passe par la tête au sujet de cette voix. Il a tenu des rôles de cow-boy pendant des années et il fait maintenant lui-même ses propres cascades.

Baxter est grand et en bonne santé, mais il n'est ni très élégant ni très bien éduqué et semble totalement déplacé en première classe. Son cheval a son propre wagon, et un des agents ou des serviteurs de Baxter se trouve peut-être parmi les passagers du train ; tous sont là pour fonder un nouveau syndicat de distribution des westerns de Biff Baxter à la Marvel Cinema Corp.



Humphrey Enderly

52 ans, agent d'assurances

FOR 12	**CON 17**	**TAI 10**	**INT 15**	**POU 11**
DEX 9	**APP 12**	**ÉDU 16**	**SAN 85**	**PdV 14**

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Comptabilité 71 %, Crédit 45 %, Droit 52 %, Écouter 75 %, Évaluer les Bijoux 45 %, Histoire de l'Art 45 %, Marchandage 44 %, Navigation 25 %, Persuasion 56 %, Psychologie 59 %, Trouver Objet Caché 64 %.

Enderly est un agent d'assurances britannique. Cet homme de petite taille et assez vigoureux a le teint hâlé et un amour tout britannique des pays étrangers. La Grèce et la Turquie sont ses préférées, pour leur climat sec et désertique.

Sa destination est Constantinople. Là, Enderly a prévu de rencontrer un riche client afin d'assurer des bijoux qui vont faire un tour d'Europe des musées. C'est un habitué des longs voyages en train, aussi est-il toujours très serein, voire blasé, même en plein exotisme. Sa profession l'a habitué aux rigueurs des trajets pendant lesquels il enquête sur d'étranges affaires : disparitions, malfaçons, vols et falsifications en tous genres.

Entourage

J.B. BRAMWELL, 42 ans, manager de Biff

FOR 11 CON 10 TAI 16 INT 14 POU 15
DEX 9 APP 9 ÉDU 16 SAN 75 PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Revolver cal. 38 (dans les bagages) 58 %, dommages 1D6.

Compétences : Découvrir des Stars de Cinéma Potentielles 75 %, Identifier un Réel Talent 13 %, Mentir avec Conviction 88 %, Promouvoir un Talent 65 %.

Miss PÉNÉLOPE BARNES, 26 ans, agent (chargée des relations publiques)

FOR 12 CON 15 TAI 12 INT 10 POU 11
DEX 12 APP 16 ÉDU 12 SAN 55 PdV 14

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Aiguiser les Crayons 89 %, Établir un Programme 24 %, Rester dans le Sillage de Quelqu'un 76 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :

Entourage

ALBERT SWANSON, 37 ans, assistant assureur

FOR 10 CON 12 TAI 12 INT 15 POU 9
DEX 11 APP 11 ÉDU 18 SAN 45 PdV 12

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Déceler une Supercherie 80 %, Évaluer les Bijoux 77 %, Évaluer les Risques 72 %, Rédiger une Police d'Assurance 55 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :



Seregena Androkovna Rankenberg

24 ans, princesse romanov

FOR 11 **CON 10** **TAI 11** **INT 15** **POU 16**
DEX 10 **APP 13** **ÉDU 15** **SAN 80** **PdV 11**

Bonus aux dommages : aucun

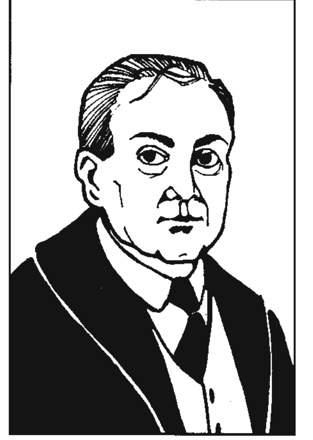
Armes : Pistolet Deringer cal. 22 (2B) 35 %, dommages 1D6

Compétences : Anglais 25 %, Crédit 55 %, Écouter 45 %, Français 50 %, Intriguer 88 %, Persuasion 56 %, Politique 58 %, Russe 75 %.

Émigrée depuis 1917, cette aristocratique Russe Blanche voyage toujours avec sa suite, qui comprend un amant (bien fait, musclé et désireux de mourir pour elle), une secrétaire (française), deux femmes de chambre, un valet de pied et une paire de lévriers Barzoï qui pleurent constamment et qu'il faut sans cesse promener dans le couloir du wagon des deuxièmes classes, au grand désespoir des passagers de cette voiture.

C'est une femme charmante, mais retorse (elle a, après tout, survécu à une époque particulièrement vicieuse), qui se montrera d'abord froide et distante, mais pourra, finalement, être d'une grande aide aux personnages et même devenir leur amie, à moins que la politique ne les sépare.





Les agents secrets

ROMAN PETROV, 36 ans, agent de la Cheka

FOR 15 **CON 16** **TAI 16** **INT 14** **POU 14**
DEX 13 **APP 13** **ÉDU 9** **SAN 70** **PdV 16**

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Automatique cal. 45 80 %, dommages 1D10 +2
Coup de Poing 75 %, dommages 1D3 +1D4
Lutte 60 %, dommages spéciaux
Pic à Glace 45 %, dommages 1D4 +1D4 (empalement)

Compétences : Anglais 20 %, Écouter 61 %, Esquiver 52 %, Grimper 63 %, Lancer 46 %, Russe 70 %, Sauter 58 %, Suivre une Piste 34 %, Trouver Objet Caché 49 %.

NIKOLAI VASILIEV, 41 ans, agent tsariste

FOR 17 **CON 11** **TAI 14** **INT 11** **POU 12**
DEX 10 **APP 14** **ÉDU 15** **SAN 60** **PdV 13**

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Pistolet cal. 08 (Luger) 55 %, dommages 1D10
Coup de Poing 60 %, dommages 1D3 +1D4
Lutte 50 %, dommages spéciaux

Compétences : Anglais 35 %, Écouter 41 %, Esquiver 46 %, Grimper 52 %, Lancer 33 %, Russe 55 %, Sauter 53 %, Trouver Objet Caché 57 %.

Roman Petrov est un agent de la Cheka Soviétique (l'ancêtre du NKVD, futur KGB) ; Nikolai Vasiliev est un Russe Blanc contre-révolutionnaire. Petrov est poli et aime à converser intelligemment. Vasiliev est agréablement familier, mais c'est un voleur émérite.

Vasiliev se rend à Constantinople (ou Paris, s'il voyage vers l'ouest) pour négocier certaines affaires contre-révolutionnaires. Petrov a reçu l'ordre de le liquider. Lorsqu'ils montent à bord du train, aucun d'eux ne sait que son adversaire y est également. Ils ont d'excellentes couvertures. L'un ou l'autre, à moins que ce ne soient les deux, peuvent, à l'occasion, être responsables de diversions ou d'événements inhabituels.

Entourage

VLADIMIR VESLENKA, 32 ans, amant dévoué

FOR 14	CON 16	TAI 12	INT 12	POU 14
DEX 13	APP 16	ÉDU 14	SAN 70	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Automatique 9mm 70 %, dommages 1D10

Compétences : Adorer Seregena 83 %, Protéger Seregena 65 %.

MARIE RIMBAUD, 28 ans, secrétaire française

FOR 10	CON 13	TAI 10	INT 15	POU 13
DEX 12	APP 12	ÉDU 16	SAN 65	PdV 12

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Établir un Programme 86 %, Rédiger une Correspondance 74 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :

Entourage

Personnages du Gardien :

Notes :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :



Yves Rostande

47 ans, restaurateur français

FOR 9	**CON 10**	**TAI 18**	**INT 13**	**POU 8**
DEX 8	**APP 11**	**ÉDU 14**	**SAN 40**	**PdV 14**

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Couteau de Cuisine 50 %, dommages 1D6

Compétences : Allemand 30 %, Anglais 10 %, Bulgare 45 %, Chimie 15 %, Comptabilité 30 %, Connaissance des Vins 90 %, Crédit 60 %, Écouter 45 %, Français 75 %, Gastronomie 90 %, Goûter 90 %, Italien 53 %, Marchandage 65 %, Persuasion 56 %, Psychologie 55 %, Serbe 35 %.

Rostande est propriétaire d'un restaurant très bien noté dans le *Guide Michelin.* Grand voyageur et parlant plusieurs langues, il recherche des mets exotiques inconnus dans quelques-uns des endroits les moins fréquentés d'Europe. Il emprunte fréquemment le Simplon-Orient-Express afin de profiter de la cuisine de la péninsule des Balkans et d'apprécier en même temps la qualité des repas servis dans l'Express.

Rostande est un des fans les plus inconditionnels du célèbre chef de l'Express Paul DeGuerre, qu'on trouve habituellement au wagon-restaurant, en train de goûter et de juger les plats du jour. Lorsqu'il le peut, Rostande coince DeGuerre afin de discuter avec lui des points forts du menu. Rostande est un homme plutôt corpulent, qui semble avoir du mal à faire quoi que ce soit, y compris parler.



Ronald Lakeby

33 ans, cambrioleur franco-anglais

FOR 12	**CON 11**	**TAI 13**	**INT 15**	**POU 13**
DEX 18	**APP 16**	**ÉDU 15**	**SAN 65**	**PdV 12**

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Allemand 30 %, Anglais 75 %, Baratin 73 %, Crédit 15 %, Discrétion 79 %, Écouter 65 %, Espagnol 45 %, Évaluer les Objets de Valeur 80 %, Français 75 %, Grec 39 %, Grimper 76 %, Italien 35 %, Linguistique 40 %, Mécanique 87 %, Psychologie 67 %, Sauter 70 %, Se Cacher 71 %, Trouver Objet Caché 59 %.

Lakeby est un monte-en-l'air franco-anglais doué et chanceux, une sorte de "gentleman-cambrioleur". De temps à autre, il perpétue ses pendables forfaits lors de ses voyages en Orient-Express, mais il reste toujours très prudent et met ses plans à exécution une fois sorti du train (afin d'avoir un alibi et de pouvoir, si besoin est, s'enfuir).

Il a du charme et parle avec aisance une demi-douzaine de langues. Si les aventuriers lui semblent riches, ou particulièrement naïfs, il viendra bientôt faire leur connaissance. L'Orient-Express est un nid de gens riches, proies potentielles parmi lesquelles il choisit ses futures victimes.

Entourage

JACQUES POURET, 24 ans, apprenti cuisinier

FOR 12	CON 11	TAI 13	INT 12	POU 9
DEX 13	APP 10	ÉDU 16	SAN 40	PdV 12

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Couteau de Cuisine 35 %, dommages 1D6

Compétences : Établir un Menu 35 %, Gastronomie 55 %, Goûter 50 %.

HENRI GESPARDE, 35 ans, serveur attentif

FOR 14	CON 13	TAI 10	INT 8	POU 15
DEX 12	APP 13	ÉDU 4	SAN 75	PdV 12

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Être Serviable 62 %, Goûter 5 %, Servir les Repas 62 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :

Entourage

Personnages du Gardien :

Notes :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :



Dr Vincenzo Gaspari

45 ans, médecin italien

FOR 12	**CON 11**	**TAI 14**	**INT 16**	**POU 10**
DEX 15	**APP 8**	**ÉDU 21**	**SAN 50**	**PdV 13**

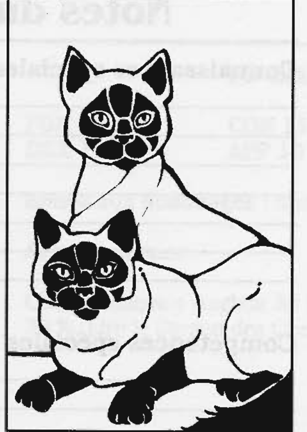
Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Biologie 55 %, Chimie 27 %, Crédit 50 %, Français 40 %, Italien 80 %, Latin 50 %, Médecine 70 %, Persuasion 45 %, Pharmacologie 51 %, Premiers Soins 86 %, Psychologie 49 %, Trouver Objet Caché 53 %.

En tant que co-doyen d'une école de médecine prestigieuse du Nord de l'Italie, Gaspari assiste fréquemment à des conférences médicales et rend quelques visites individuelles afin d'apprendre de nouvelles techniques et de se renseigner sur les traitements les plus récents. Les lignes de l'Orient-Express sont à la fois rapides et sûres, mais malgré sa richesse considérable, Gaspari voyage généralement en deuxième classe. Il pense qu'un billet de première classe est une forme de gaspillage. Il est grand, proche de la cinquantaine et assez classique dans sa tenue ; c'est un bon médecin et un véritable humaniste.





Lady Margaret Bramwell

62 ans, aristocrate anglaise

FOR 8	**CON 10**	**TAI 9**	**INT 11**	**POU 11**
DEX 9	**APP 12**	**ÉDU 13**	**SAN 55**	**PdV 10**

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Charlotte et Emily, voir ci-dessous.

Compétences : Anglais 55 %, Cajoler ses Félins 93 %, Commérages 65 %, Crédit 70 %, Français 20 %, Jouer au Bridge 71 %.

CHARLOTTE, chatte siamoise

FOR 4	**CON 6**	**TAI 4**	**POU 17**
DEX 21	**PdV 5**		

Déplacement : 9

Armes : Griffes 65 %, dommages 1D2

Compétences : Cracher sur les Intrus 75 %, Refuser de Manger 88 %.

EMILY, chatte siamoise

FOR 5	**CON 5**	**TAI 4**	**POU 15**
DEX 19	**PdV 5**		

Déplacement : 9

Armes : Griffes 75 %, dommages 1D2

Compétences : Cracher sur les Intrus 70 %, Refuser de Manger 94 %.

Malgré le règlement en vigueur, lady Margaret a secrètement installé dans son compartiment ses deux plus chères compagnes : ses deux chattes siamoises de pure race, Charlotte et Emily. Leur collier est clouté de diamants, elles sont gâtées, capricieuses et ont très mauvais caractère ; dès que l'on cesse de les cajoler, elles deviennent bruyantes. Elles aiment griffer les chevilles, filer les bas de soie et déchirer les cravates. De petits objets de valeur seront parfois retrouvés dans leur panier, des visas ou des passeports égarés dans leur litière (une boîte chacune, bien sûr). Elles sont plutôt prévues pour quelques effets comiques, mais le Gardien pourra s'il le désire leur faire subir quelque horreur...

Entourage

Dr ANTONIO VISCONTI, 42 ans, compagnon de voyage

FOR 12	CON 16	TAI 10	INT 14	POU 12
DEX 13	APP 10	ÉDU 21	SAN 60	PdV 13

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Biologie 58 %, Médecine 62 %, Pharmacologie 60 %, Premiers Soins 60 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :

Entourage

GERTRUDE ROSEWATER, 48 ans, femme de chambre

FOR 10	CON 11	TAI 9	INT 13	POU 10
DEX 12	APP 11	ÉDU 9	SAN 50	PdV 10

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Attraper Charlotte ou Emily 55 %, Nettoyer 77 %, Nourrir les Chats 61 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :



Homer Banner

33 ans, journaliste et écrivain américain

FOR 15	**CON 13**	**TAI 17**	**INT 13**	**POU 18**
DEX 9	**APP 14**	**ÉDU 12**	**SAN 90**	**PdV 15**

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 50 %, dommages 1D3 +1D4

Compétences : Anglais 65 %, Bibliothèque 42 %, Crédit 35 %, Histoire 53 %, Persuasion 34 %, Pharmacologie 17 %, Premiers Soins 73 %, Remèdes de Bonne Femme 29 %.

C'est un journaliste-écrivain indépendant dont les articles sont publiés dans divers magazines américains. Banner aurait beaucoup de difficultés à s'offrir un billet de première classe, mais il voyage quand même en Simplon-Orient-Express car il sait que c'est là le meilleur moyen de visiter l'Europe. Il note toujours les impressions que lui laissent les différents pays, les peuples et le train le plus célèbre du monde. C'est un homme de haute stature, à la calvitie naissante et à la parole facile. Sa pomme d'Adam est très proéminente. Il est parfois très ignorant, voire naïf, mais rares sont ceux qui abusent de sa franchise et de sa gentillesse.

C'est un journaliste très compétent qui possède de solides notions de secourisme (Premiers Soins), acquises pendant son service militaire effectué dans un hôpital au cours de la Grande Guerre. Ses connaissances dans le domaine sont étayées par les remèdes de bonne femme de son pays, la Caroline du Nord, qui semblent toujours fonctionner du moment qu'il trouve les ingrédients nécessaires. Les poches de ses costumes chiffonnés sont pleines de crayons, de petits calepins et de feuilles volantes couvertes de notes, pliées en quatre. Il est incroyablement chanceux.



Walter Partridge

40 ans, passionné de trains anglais

FOR 10	**CON 11**	**TAI 10**	**INT 11**	**POU 9**
DEX 11	**APP 10**	**ÉDU 12**	**SAN 45**	**PdV 11**

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Anglais 55 %, Comptabilité 48 %, Connaissance des Trains 90 %, Histoire 30 %, Lire le Jargon des Chemins de Fer Français 27 %.

C'est un fanatique des trains - un véritable horaire ambulant, une encyclopédie vivante en ce qui concerne les types de locomotives, les cadrans de contrôle et jusqu'aux longueurs de rails. Sinon, il est employé en tant que comptable dans le Yorkshire. Partridge est un homme de petite taille, plutôt calme quoique rempli d'énergie, ce que découvriront les personnages s'ils lancent la conversation sur les trains. Les Américains trouvent le dialecte britannique qu'il maîtrise à la perfection totalement incompréhensible.

Après avoir économisé pendant des années afin de voyager sur les lignes les plus prestigieuses, comme l'Orient-Express, il consacre son temps à examiner le train sous toutes les coutures et à discuter de détails techniques avec les membres du personnel passant à sa portée. Lorsque le convoi marque des arrêts, Partridge ne sait absolument pas où il se trouve, s'il est en France ou en Turquie : il longe le quai pour inspecter la locomotive et observer les manœuvres du train. Il dispose de listings entiers de références ferroviaires sur des liasses de feuilles pliées en accordéon. Cette passion débordante et envahissante limite ses conversations, puisqu'il n'accepte de parler que de trains (ou à la rigueur de comptabilité). Néanmoins, sur ces deux sujets, il est incollable et pourra être précieux. Il ne sait rien sur l'Orient-Express qui ne puisse être appris auprès du personnel du train.

Entourage

MARGARET BANNER, 30 ans, épouse fidèle

FOR 11 CON 12 TAI 9 INT 13 POU 9
DEX 12 APP 13 ÉDU 12 SAN 40 PdV 11

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Bavarder 75 %, Paraître Cultivée 5 %, Peinture à l'Huile 26 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :

Entourage

ALLEN CARMICHAEL, 28 ans, domestique temporaire

FOR 13 CON 11 TAI 9 INT 10 POU 10
DEX 11 APP 10 ÉDU 9 SAN 50 PdV 10

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Commander les Repas 57 %, Lire les Horaires de Chemin de Fer 31 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :



Kay Montague

29 ans, ambitieuse

FOR 11	**CON 10**	**TAI 16**	**INT 11**	**POU 10**
DEX 7	**APP 12**	**ÉDU 12**	**SAN 50**	**PdV 13**

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Anglais 55 %, Baratin 23 %, Évaluer la Classe Sociale de Quelqu'un 65 %, Évaluer les Bijoux 70 %, Évaluer les Vêtements 65 %, Faire des Copies 45 %, Piano 24 %, Rêver 21 %, Tennis 3 %, Trouver Objet Caché 31 %.

Miss Montague rêve de faire partie de l'élite. Elle aime se trouver en compagnie de la meilleure société. C'est pourquoi, à chaque fois qu'elle le peut, elle voyage en Orient-Express. Elle désire ardemment que tous les passagers de première classe la traite comme une amie, bien que son travail de petite rédactrice publicitaire ne lui donne pas les moyens de se payer un billet de première. Comment pourrait-elle bien faire pour être élégante, gagner un titre ou de l'argent ou, au moins, être connue ? L'alcool et la cocaïne n'ont pas été des solutions concluantes. Le mariage en serait une, le chantage et le vol aussi. Qui peut dire ce qui lui paraîtra le plus opportun ? Elle est grande et un peu gauche, parfois désespérée. Sa langue trop bien pendue trahit par moments ses rêves d'ambition et elle ne s'attarde jamais avec ceux qu'elle devine n'être pas du milieu requis.

Si son vernis de snobinarde craquait et qu'on l'intéressait à autre chose qu'à elle-même, elle se révélerait être une femme au grand cœur, pas méchante pour un sou.



Daisy Cannon

22 ans, héritière américaine

FOR 9	**CON 13**	**TAI 11**	**INT 13**	**POU 14**
DEX 12	**APP 11**	**ÉDU 15**	**SAN 70**	**PdV 12**

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Anglais 65 %, Crédit (apparent) 40 %, Écouter 61 %, Monter à Cheval 40 %, Nager 58 %, Occultisme 26 %, Psychologie 34 %, Skier 42 %, Tennis 51 %.

Héritière américaine et personnalité en vue de la haute société, miss Cannon est à l'opposée de Kay Montague. Lasse de son argent et de son statut, elle n'aspire qu'à une vie ordinaire, sans obligations, et aimerait pouvoir se fondre parmi les gens qui éprouvent des sentiments et des émotions profonds. Ennuyée par le luxe, mais effrayée par l'inconnu, elle a réservé une place en deuxième classe dans l'Orient-Express. Cette solution, qui peut paraître ridicule à certains, la satisfait pleinement. Elle lui permet de rencontrer des gens dans le plus strict anonymat, d'écouter leurs histoires et même, s'ils l'émeuvent particulièrement, de les aider en faisant envoyer de l'argent par ses avocats londoniens.

Son ouverture d'esprit et son amabilité la rendent tout à fait charmante, compensant la simplicité de sa mise. Son intérêt pour les sciences occultes lui permet de fuir parfois la tristesse de sa vie ; elle consulte de nombreux diseurs de bonne aventure et médiums : il n'y a rien de plus excitant qu'une bonne séance.

Entourage

AMY VAN PATTON, 27 ans, ambitieuse et amie

FOR 12	CON 11	TAI 13	INT 11	POU 9
DEX 12	APP 13	ÉDU 12	SAN 45	PdV 12

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Commérage 69 %, Évaluer la Classe Sociale 50 %, Ricaner 47 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :

Entourage

MATILDA SIMPSON, matrone et femme de chambre

FOR 11	CON 10	TAI 9	INT 14	POU 8
DEX 12	APP 13	ÉDU 16	SAN 35	PdV 10

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Gifle 62 %, dommages 1D3-2

Compétences : Faire un Rapport à la Mère de Daisy 83 %, Intimider 76 %, Suivre Daisy 32 %.

SAM MILLER, D. P., garde du corps secret

FOR 14	CON 11	TAI 15	INT 12	POU 1
DEX 13	APP 10	ÉDU 12	SAN 55	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Automatique cal. 45 70 %, dommages 1D10 +2

Compétences : Être Discret 71 %, Faire un Rapport à la Mère de Daisy 65 %, Se Cacher 68 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :



Madame Arcana

52 ans, médium de Marseille

FOR 9	**CON 15**	**TAI 11**	**INT 12**	**POU 19**
DEX 10	**APP 13**	**ÉDU 10**	**SAN 95**	**PdV 13**

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Deringer cal. 22 (à un seul coup) 32 %, dommages 1D6

Compétences : Allemand 35 %, Anglais 25 %, Baratin 67 %, Occultisme 35 %, Persuasion 35 %, Préparer la Bouillabaisse 90 %, Psychologie 40 %.

Sortilèges : Contacter les Morts

Madame Arcana, de son vrai nom Blanche Goulart, est une quinquagénaire plutôt ronde. En mourant, son mari, le capitaine Édouard Goulart, l'a laissée privée de compagnie mais non pas d'argent. Elle a alors essayé de faire une séance afin de contacter son amour perdu. L'expérience s'étant avérée concluante, elle a compris qu'elle avait un don ; si le Gardien le désire, l'esprit de son ex-époux peut la protéger et la conseiller.

Suivant ses instructions, elle a adopté le nom de Madame Arcana pour exercer sa profession. Malgré les apparences, c'est un bon médium, qui se laisse submerger par les émotions et les idées envoyées à ses clients par son intermédiaire. Consultée par les aventuriers, elle pourrait leur donner une vague idée des périls qui les attendent, mais ils ne comprendront ses avertissements que rétrospectivement. Il y aura du danger, leur dira-t-elle : "des ombres immenses, sombres et mortelles." Certains Gardiens pourront faire usage de ses prédictions pour aider les investigateurs ne disposant pas d'indices suffisants ou les prévenir contre certains dangers particuliers.



Doreen O'Bannon

33 ans, malade irlandaise

FOR 11	**CON 8**	**TAI 12**	**INT 15**	**POU 9**
DEX 8	**APP 4**	**ÉDU 15**	**SAN 31**	**PdV 10**

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Anglais 75 %, Médecine 10 %, Se Cacher 42 %.

Vêtue de noir des pieds à la tête, portant chapeau, voilette et longs gants en satin, miss O'Bannon ne parlera à personne le temps qu'elle passera à bord du train. Elle est le seul enfant de J. Michael O'Bannon, un riche armateur irlandais. Doreen souffre d'un urticaire qui lui couvre tout le corps et la défigure, ce qui explique son voyage, puisqu'elle se rend ou revient d'une cure en Turquie dans une région de sources minérales. Dans sa chambre, on trouvera des pots pleins de crèmes aux odeurs étranges et des mètres de bandages. Une infirmière l'accompagne et une jeune servante lui procure ses repas.

Entourage

CYBELLE FRANCIS, 26 ans, assistante du médium

FOR 10	CON 14	TAI 9	INT 13	POU 16
DEX 11	APP 15	ÉDU 12	SAN 80	PdV 12

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Deringer cal. 22 60 %, dommages 1D6

Compétences : Assister en Séance 57 %, Contacter les Morts 12 %, Occultisme 20 %.

MARGORIE ENDICOTT, 42 ans, femme de chambre et confidente

FOR 13	CON 11	TAI 10	INT 10	POU 14
DEX 11	APP 10	ÉDU 9	SAN 70	PdV 11

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Converser 76 %, Décorer Mystérieusement 52 %, Nettoyer 52 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :

Entourage

ALICE O'MALLEY, 43 ans, infirmière dévouée

FOR 11	CON 14	TAI 10	INT 12	POU 13
DEX 12	APP 13	ÉDU 18	SAN 65	PdV 12

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Médecine 85 %, Pharmacologie 45 %, Premiers Soins 75 %.

JIM ALLEN, 19 ans, domestique dévoué

FOR 16	CON 14	TAI 12	INT 8	POU 12
DEX 12	APP 10	ÉDU 3	SAN 60	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 70 %, dommages 1D3

Compétences : Défendre Doreen 53 %, Faire les Courses 65 %, Servir Doreen 85 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :



François LaVerge

26 ans, amoureux au cœur brisé

FOR 13	**CON 10**	**TAI 14**	**INT 16**	**POU 10**
DEX 11	**APP 14**	**ÉDU 13**	**SAN 24**	**PdV 12**

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 50 %, dommages 1D3 +1D4

Compétences : Admirer Mallarmé 55 %, Allemand 55 %, Anglais 27 %, Bibliothèque 65 %, Crédit 45 %, Discuter de Racine 71 %, Écrire un Essai 70 %, Français 90 %, Fumer des Gauloises 80 %, Sauter 25 %.

C'est un jeune intellectuel français à l'air très triste, toujours vêtu de costumes de qualité, noirs ou gris foncé. Il reste tranquillement assis dans le wagon-salon, où il laisse vagabonder ses yeux par la fenêtre, en lisant et relisant toujours la même page de *La Chair et le Sang.* Face aux tentatives pour lier conversation, il donne des réponses moitié soupir désespéré, moitié murmure étouffé, en lançant à ses interlocuteurs des regards malheureux. Si on le pousse à parler, il avouera qu'il n'est pas d'humeur rieuse et qu'il préférerait qu'on le laisse seul. Si on insiste encore, il saisira la main de l'importun et la serrera très fort en implorant : "Mais pourquoi a-t-elle fait ça ?"

Les détails de l'histoire de M. LaVerge sont laissés à l'imagination du Gardien. Il pourrait bien se jeter du train à un moment donné du voyage, suicide auquel l'un des aventuriers pourrait assister, impuissant, à moins qu'une investigatrice le recueille sous son aile.



Jean Pourvois

55 ans, chef d'entreprise français

FOR 16	**CON 10**	**TAI 11**	**INT 14**	**POU 10**
DEX 17	**APP 9**	**ÉDU 12**	**SAN 50**	**PdV 11**

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Allemand 38 %, Anglais 30 %, Créer des Produits à la Mode 65 %, Diriger une Usine 78 %, Évaluer les Cuirs 80 %, Français 70 %, Marchandage 43 %, Turc 30 %.

Sa boutique parisienne est une mine de luxueux articles en cuir. Il voyage souvent en Italie et en Turquie afin d'examiner et d'acheter les plus beaux cuirs. Il ne porte que des costumes sombres, très simples. Cet homme aux cheveux frisés peut rester assis des heures entières devant un café, seul si possible, à frotter l'un contre l'autre des morceaux de cuir ou à les arranger de diverses manières étranges. S'il s'aperçoit qu'il est observé, il se contentera de sourire avec fatuité et d'adresser un signe de tête aux témoins de ses activités. C'est un incorrigible séducteur, et nulle femme qui lui plaît ne passera dans le couloir sans être abordée.

Entourage

Personnages du Gardien :

Notes :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :

Entourage

FIFI DU LOUVRE, 33 ans, prostituée qui s'ennuie

FOR 12	CON 10	TAI 10	INT 12	POU 9
DEX 15	APP 12	ÉDU 9	SAN 45	PdV 10

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Couteau à Cran d'Arrêt 69 %, dommages 1D4
Revolver cal. 22 55 %, dommages 1D6

Compétences : Manipuler 85 %, Prostitution 78 %, Trouver Objet Caché 62 %.

JACQUES ARTAUD, 44 ans, domestique qui s'ennuie

FOR 14	CON 10	TAI 14	INT 11	POU 11
DEX 10	APP 9	ÉDU 6	SAN 55	PdV 12

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Être Maussade 80 %, Nettoyer 40 %, S'Occuper du Linge 15 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :



Franklin Myers

37 ans, antiquaire américain

FOR 11	**CON 9**	**TAI 13**	**INT 14**	**POU 10**
DEX 10	**APP 12**	**ÉDU 16**	**SAN 23**	**PdV 11**

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Revolver cal. 32 30 %, dommages 1D8

Compétences : Allemand 51 %, Anglais 70 %, Archéologie 41 %, Bibliothèque 70 %, Évaluer un Manuscrit 74 %, Histoire 60 %, Latin 65 %, Mythe de Cthulhu 15 %.

Sortilèges : Contacter Tsathoggua

Cet antiquaire américain est un homme nerveux, secoué de tics et qui a de bonnes raisons de l'être. L'an dernier, une copie du terrible *Unausprechlichen Kulten* de von Junzt est tombée entre ses mains. Bien qu'à posteriori, il juge que sa conduite n'était pas du tout raisonnable, Myers a lu l'ouvrage et est allé jusqu'à contacter Tsathoggua en utilisant un sort trouvé dans le livre. Depuis cette époque, de terribles rêves hantent ses nuits et le laissent au bord de la crise de nerfs. En se rendant en Hongrie, il espère trouver la Pierre Noire dont parle von Junzt, un objet qui devrait logiquement l'aider à se débarrasser du maléfice.

Il transporte le volume dans une mallette fermée à clef et enchaînée à son poignet. La nuit, dans son compartiment, il bloque tout d'abord la porte avec une barre, puis empile ses valises pour la bloquer, même s'il partage les lieux avec un autre passager. Dans son sommeil, il se tourne et se retourne en murmurant des fragments de phrases en allemand ou en des langues anciennes. Il sort parfois de ses cauchemars, qui le laissent au bord de la folie, en hurlant.

Il est possible que Myers réussisse, mais il se peut aussi que les adorateurs de Tsathoggua, qui sont sur sa trace, le retrouvent et lui reprennent le livre - au choix du Gardien. Si les aventuriers n'offrent pas de l'aider, un matin, on trouvera dans son lit, un sac, tout fripé, miteux, décoré de rangées de petits trou, et à l'intérieur duquel s'entrechoqueront des os - tout ce qui restera de lui (perte de 1/1D4 points de Santé Mentale).



René Clément (personnel)

50 ans, doyen des conducteurs

FOR 11	**CON 17**	**TAI 10**	**INT 12**	**POU 9**
DEX 8	**APP 10**	**ÉDU 13**	**SAN 45**	**PdV 14**

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Allemand 25 %, Anglais 31 %, Baratin 65 %, Bulgare 44 %, Courtoisie 75 %, Flatter 60 %, Français 60 %, Italien 40 %, Marchandage 55 %, Trouver Objet Caché 52 %.

Clément, le doyen des conducteurs, est grand et sévère, avec des cheveux de plus en plus rares qu'il huile et peigne en arrière. Son eau de Cologne est son seul luxe. Clément se refusera toujours à fouiller les affaires des voyageurs, mais toutes ces choses mystérieuses à l'intérieur des valises, des caisses et des cartons à chapeaux le fascinent complètement.

A l'occasion, il engagera la conversation avec les passagers, pour les amener à parler de leurs bagages spéciaux, mal équilibrés ou particulièrement bizarres. Il ne veut aucunement être indiscret ou créer des complications, mais il ne peut résister à sa tendance au voyeurisme.

Entourage

Personnages du Gardien :

Notes :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :

Entourage

ARMAND CHAVELLE, 28 ans, assistant

FOR 13	CON 10	TAI 11	INT 12	POU 19
DEX 12	APP 12	ÉDU 12	SAN 50	PdV 12

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Assister René 78 %, Baratin 26 %, Flatter 30 %.

RICARDE ALLOU, 25 ans, autre assistant

FOR 10	CON 13	TAI 10	INT 15	POU 15
DEX 12	APP 10	ÉDU 11	SAN 75	PdV 12

Bonus aux dommages : aucun

Armes : aucune

Compétences : Assister René 35 %, Baratin 70 %, Flatter 62 %

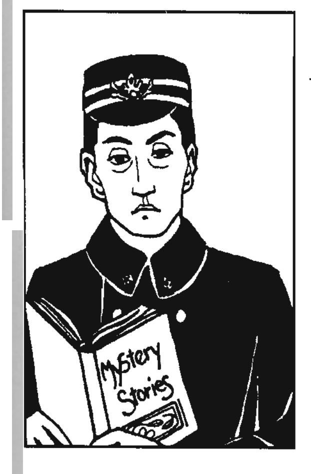
Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :



Pierre Marchand (personnel)

37 ans, conducteur

FOR 9	**CON 11**	**TAI 13**	**INT 14**	**POU 7**
DEX 15	**APP 10**	**ÉDU 15**	**SAN 35**	**PdV 12**

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Coup de Poing 65 %, dommages 1D3
Coup de Pied 25 %, dommages 1D6

Compétences : Anglais 63 %, Écouter 58 %, Français 70 %, Hollandais 32 %, Se Cacher 52 %, Trouver Objet Caché 67 %.

Marchand, un conducteur, est mince, calme, doté d'un grand aplomb et renfermé. La nuit, il est à son poste à un bout du wagon de première classe, toujours prêt à répondre aux appels, mais plongé dans des romans racontant de mystérieuses aventures se déroulant dans les colonies africaines de la France. Marchand n'aime pas beaucoup parler : il préfère observer les gens à distance. Il aime étudier la nature humaine et se souvient précisément des bizarreries des passagers et de tous les événements intervenus durant la nuit.



Lorenzo Bercé (personnel)

22 ans, serveur ambitieux

FOR 15	**CON 11**	**TAI 13**	**INT 14**	**POU 16**
DEX 13	**APP 12**	**ÉDU 15**	**SAN 55**	**PdV 12**

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Anglais 50 %, Chant 18 %, Comprendre les Intentions 89 %, Danse 26 %, Estimer le Temps de Préparation des Plats 88 %, Français 39 %, Italien 41 %, Mal Raconter des Blagues 67 %, Servir avec Discrétion 77 %, Ventriloquie 31 %.

Banni des cercles du théâtre londoniens pour des raisons que l'on ne peut donner, Harold Smith (de Leighton Buzzard, Beds.) a changé de nom et s'est mis à faire la tournée des différents producteurs parisiens à la recherche d'un rôle, bien que travailler dans l'Orient-Express soit, de toute façon, plus rentable. Hélas, ni Smith ni Bercé n'ont suffisamment de talent pour intéresser les foules, et il est plus doué comme serveur. L'un des aventuriers porte le même nom qu'un célèbre producteur parisien ; Bercé le suivra pas à pas, espérant obtenir un rôle dans une pièce de théâtre à Paris. Quand il sera seul avec lui, il ne se lassera pas de danser dans les éviers, d'embrasser les balai ou de s'agenouiller pour pousser une romance.

Entourage

Personnages du Gardien :

Notes :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :

Entourage

Personnages du Gardien :

Notes :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :

Paul DeGuerre (personnel)

49 ans, chef de cuisine

FOR 14	**CON 16**	**TAI 12**	**INT 14**	**POU 16**
DEX 13	**APP 12**	**ÉDU 16**	**SAN 80**	**PdV 14**

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Couteau de Cuisine 85 %, dommages 1D6 +1D4
Bouteille (au lancer) 78 %, dommages 1D3-1 +1D4

Compétences : Aiguiser un Couteau 92 %, Anglais 29 %, Brasserie 88 %, Chinois (Mandarin) 21 %, Connaissance des Vins Français 96 %, Faire du Pain 94 %, Français 70 %, Italien 35 %, Préparer la Viande Rouge 90 %, Préparer le Poisson 92 %, Préparer le Poulet 93 %, Préparer les Légumes 90 %, Préparer les Omelettes 96 %, Préparer les Sauces 99 %, Préparer les Soufflés 99 %, Préparer les Soupes 89 %, Psychologie 51 %.

DeGuerre est un chef de grande renommée. Mince, vif, extrêmement habile et décidé, il a trouvé une sorte de beauté dans les limitations que lui impose sa petite cuisine roulante. Bien qu'il la protège derrière d'immenses moustaches gominées et taillées en pointe, sa fierté de professionnel est chatouilleuse, et il lui arrive de fulminer à la fin du voyage. Pourtant, il reste indifférent aux pires insultes personnelles. Les cercles de gourmets et de gourmands européens considèrent DeGuerre comme l'un des meilleurs chefs du monde civilisé.

Émile Duchamps (personnel)

33 ans, Conducteur

FOR 12	**CON 13**	**TAI 15**	**INT 13**	**POU 17**
DEX 14	**APP 16**	**ÉDU 15**	**SAN 85**	**PdV 14**

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Allemand 50 %, Anglais 30 %, Bons Mots 65 %, Écouter 43 %, Être Charmant 75 %, Français 65 %, Persuasion 68 %, Psychologie 54 %, Skier 76 %, Suédois 54 %, Trouver Objet Caché 56 %.

Duchamps est un conducteur d'environ trente ans, amical et engageant, doté en outre d'un physique agréable, ce qui lui permet d'être apprécié de tous. Les exigences les plus extrêmes des passagers ou même leur méchanceté ne l'incitent qu'à se montrer plus aimable encore, plus charmant et courtois. Il est calme et plein de sang-froid pendant son travail, toujours prêt à venir en aide aux uns ou aux autres. Duchamps aimerait devenir une vedette de cinéma et est fasciné par Biff Baxter, mais il préfère encore l'admiration qu'il suscite en tant que conducteur à bord du fameux Orient-Express.

Entourage

RICHARD MONTALOU, 33 ans, assistant du chef

FOR 13	CON 10	TAI 13	INT 12	POU 13
DEX 13	APP 11	ÉDU 16	SAN 65	PdV 12

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Couteau de Cuisine 80 %, dommages 1D6

Compétences : Faire du Pain 85 %, Préparer les Sauces 90 %, Préparer les Soufflés 88 %, Préparer les Soupes 80 %.

JEAN RENOUT, 28 ans, chef pâtissier

FOR 12	CON 13	TAI 12	INT 11	POU 15
DEX 13	APP 10	ÉDU 9	SAN 70	PdV 13

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Couteau de Cuisine 75 %, dommages 1D6

Compétences : Aiguiser un Couteau 85 %, Garniture 75 %, Préparer les Ingrédients 88 %.

Autres :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :

Entourage

Personnages du Gardien :

Notes :

Notes du Gardien

Connaissances spéciales :

Compétences spéciales :

Objets spéciaux :

Les célébrités à bord

1890 - 1900

George Nagelmackers

Créateur et fondateur belge de l'Orient-Express. Il voyagea sur la ligne de son invention afin de s'assurer de son efficacité et de son confort.

Sir Robert Baden-Powell

Fondateur anglais du mouvement boy-scout et héros de la Guerre des Boers. Baden-Powell voyagea en Orient-Express en se faisant passer pour un collectionneur de papillons mais, en fait, il espionnait pour le compte de la Grande-Bretagne. On le fit baronet en 1922, puis baron en 1929.

Opper von Blowitz

Correspondant du Times de Londres. Il était présent pour le parcours inaugural de l'Orient-Express. Von Blowitz est connu pour avoir interviewé les plus grands chefs d'État et célébrités de son époque. Né en 1824, il descendait d'une famille juive bohémienne. C'était un homme rondelet avec moustaches et favoris, qu'il portait à la mode victorienne.

Léopold II Roi des Belges

Prince de Saxe-Cobourg et cousin de la reine Victoria, Léopold était un proche de Nagelmackers. Ses aventures amoureuses dans l'intimité relative de son wagon particulier firent, à l'époque, beaucoup de bruit et même scandale.

Après 1900

Gustav Mahler

Dans la mesure où ses symphonies nécessitaient des orchestres gigantesques, elles ne furent que peu jouées de son vivant et il se fit davantage connaître en tant que chef d'orchestre, tout particulièrement à l'Opéra Impérial de Vienne. Il aimait prendre l'Orient-Express pour se rendre d'un lieu de concert à un autre.

Baron Ferdinand Rothschild et Alfred de Rothschild

Tous deux membres de la renommée famille de Rothschild, dont l'influence dans les milieux bancaires et financiers européens fut sans pareille durant la majeure partie du 19ème siècle. Puis, les Rothschild furent détrônés, à la fin du siècle, par d'autres banques et consortiums plus riches et plus puissants, mais certainement pas plus célèbres.

Aga Khan

Multimillionnaire et play-boy indien, grand amateur de courses de chevaux et chef spirituel des musulmans ismaïliens.

Cosima Wagner

Veuve de Richard Wagner et fille de Franz Liszt, elle fut à l'origine de la fondation du Festspeilhaus à Bayreuth et, par conséquent, du célèbre festival wagnérien qui existe toujours.

Après 1920

Agatha Christie

Célèbre écrivain anglais, auteur de nombreux ouvrages policier mettant en scène crimes et déductions logiques. Elle fut récompensée pour Le Meurtre de Roger Ackroyd, publié en 1926. Elle prit pour la première fois l'Orient-Express juste avant son second mariage et le fréquenta de temps en temps par la suite, avec son nouvel époux, Max Mallowan.

Max Mallowan

Archéologue britannique, il prenait fréquemment l'Orient-Express jusqu'à Constantinople ou Athènes et, de là, continuait sa route vers le Moyen Orient. Il épousa Agatha Christie qui l'accompagna dans nombre de ses voyages, y compris celui qui lui inspira Le Crime de l'Orient-Express.

Graham Greene

Cet écrivain anglais est, depuis lors, devenu un auteur renommé de la littérature anglaise contemporaine. On le considère pour de nombreuses raisons comme l'héritier spirituel de Joseph Conrad. Dans les années 20, il n'était vraiment connu que pour son livre L'Homme de l'Intérieur, mais c'est son best-seller sur l'Orient-Express, Stamboul train, qui le consacra définitivement.

Nellie Melba

Colorature australienne adorée du public, longtemps prima donna de l'Opéra Royal de Covent Garden. Elle a donné son nom à la pêche melba et au toast melba.

Sir Basil Zaharoff

Roi de l'armement et millionnaire, ce mystérieux Européen est probablement l'homme pour lequel l'expression "marchand de mort" a été inventée. Malgré sa notoriété dans les cercles pacifistes, Zaharoff était un agent allié pendant la Grande Guerre, ce pourquoi la France lui décerna la Légion d'Honneur et la Grande Bretagne les honneurs de la Chevalerie de la Couronne. Il voyageait toujours dans le même compartiment de l'Orient-Express, le n° 7. C'était le V.I.P. le plus régulier des lignes de l'Express jusqu'à ce qu'il prenne sa retraite à Monte Carlo, en 1926.

Maréchal Joffre

Commandant des forces armées françaises pendant la Grande Guerre. Les journalistes avaient pour habitude de l'appeler "le Conquérant de la Marne". Un registre de wagon-restaurant existe toujours où le maréchal avait voulu laisser une trace de son entière satisfaction quant à son voyage en Orient-Express.

Les Compagnie des Ballets Russes de Diaghilev, les Zeigfield Girls, ou encore des cirques internationaux

Les compagnies théâtrales voyageaient souvent en Orient-Express, afin de se rendre sur un nouveau lieu de spectacle, en Europe.


SIMPLON-ORIENT
•EXPRESS•

TERREUR SUR L'ORIENT-EXPRESS



AIDES DE JEU POUR L'ORIENT-EXPRESS

Compilation d'Indices, de Citations et de Curiosités mise à la disposition du Gardien.



Comment utiliser cette compilation

Voici différentes aides de jeu destinées aux joueurs, dont vous avez rencontré la copie au fil du texte. Au fur et à mesure que les aventuriers découvrent des indices et suivent des pistes, donnez-leur les documents suivants, à votre gré, ce qui ajoutera de la couleur à la campagne.

Ces papiers sont aussi une aide-mémoire. Si quelque chose ne leur paraît pas évident de prime abord, les joueurs peuvent s'y référer plus tard afin de progresser. A eux d'en utiliser les informations pour faire les déductions indispensables à leur succès. Telles les pièces d'un puzzle (ou celles d'un simulacre ?), les indices qu'ils trouveront dans ces pages ont été conçus pour ne former qu'une seule grande image.

Ces aides de jeu peuvent être photocopiées afin d'être plus facilement utilisés dans le jeu, ou bien directement extraites de ce livret. Si vous désirez les découper, servez-vous d'un rasoir ou un couteau sans dents bien aiguisé. Gardez toutefois la couverture intacte et utilisez-la comme chemise pour les conserver. Les documents portent chacun un nom et un numéro. Le Gardien ne doit les séparer de ces indications que le moment venu. Il serait, en effet, fort embarrassant qu'au moment le plus critique, quand la tension est la plus forte, il faille interrompre le jeu pour partir à la recherche d'un document perdu.

Liste des aides de jeu

Londres

N° 1 .... p. 217
N° 2 .... p. 217
N° 3 .... p. 217
N° 4 .... p. 217
N° 5a .... p. 218
N° 5b .... p. 218

Paris

N° 6 .... p. 217
N° 7 .... p. 219
N° 8 .... p. 219
N° 9 .... p. 219
N° 10 .... p. 221
N° 11 .... p. 220

Lausanne

N° 12 .... p. 222

Milan

N° 13 .... p. 221
N° 14 .... p. 221

Venise

N° 15 .... p. 222
N° 16 .... p. 222

Trieste

N° 17 .... p. 223
N° 18 .... p. 223

Zagreb

N° 19a .... p. 224
N° 19b .... p. 224
N° 19c .... p. 225
N° 19d .... p. 225
N° 19e .... p. 226
N° 19f .... p. 226
N° 19g .... p. 227
N° 19h .... p. 227

Constantinople

N° 20 .... p. 222
N° 21 .... p. 228
N° 22 .... p. 228

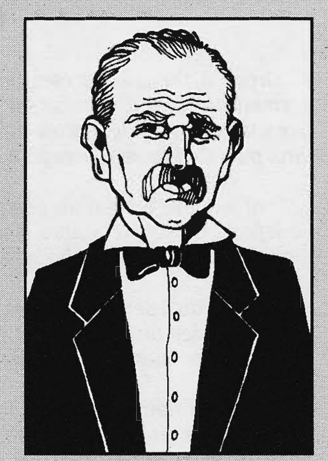
Ce que vous savez de votre ami, le professeur Smith

Le professeur Julius Arthur Smith, Docteur ès Lettres, Docteur en Philosophie, a 54 ans. C'est un Anglais solidement charpenté et un universitaire qui, dorénavant, se consacre entièrement à la recherche. Il est célèbre pour ses favoris et ses longues moustaches frisées qui lui donnent un air de bon gros morse. Ses signes distinctifs sont son goût prononcé pour les tabacs les plus dégoûtants (et tout particulièrement un infâme Sobranje des Balkans à la teinte d'obsidienne), sa manie de raconter de petites histoires érudites après le repas et son rire profond.

Le professeur Smith a beaucoup vécu et voyagé sur le continent. Il est spécialiste de langues européennes et d'archéologie ; il a obtenu son Doctorat es Lettres à l'Université de Vienne. Dans le passé, il vous a d'ailleurs aidés à venir à bout de quelques traductions difficiles. A l'heure actuelle, il semble surtout intéressé par la parapsychologie et a, à première vue, obtenu de très bons résultats.

Le professeur est également propriétaire d'une maison dans St John's Woods, et c'est là qu'il réside lorsqu'il est à Londres. Il est en train de la faire rénover afin d'agrandir sa bibliothèque, aussi les investigateurs devront-ils prendre une chambre d'hôtel.

Quand il se trouve à Londres, Smith passe la majeure partie de son temps à donner des cours à l'Université de Londres ou à lire à la bibliothèque du British Museum. Il a une propriété à la campagne, non loin de Cambridge. Margaret, sa femme, est morte en 1919. Depuis, son serviteur, Beddows, qui est en même temps son ami, son assistant et son confident, est son seul compagnon.



Londres : Aide de jeu n° 1

UN HOMME MEURT TROIS FOIS DANS LA MEME NUIT

Trois corps retrouvés dans un hôtel
Les trois cadavres de la même personne.

Trois hommes ont été découverts, assassinés, dans un hôtel de Londres la nuit dernière, tous trois portant les mêmes papiers d'identité et répondant au nom de Mehmet Makryat, résidant au 3, Brophy Lane, Islington. Ils ont tous été poignardés en plein cœur.

Les femmes de ménage de l'hôtel Chelsea Arms ont découvert les corps dans une chambre également réservée au nom de M. Makryat.

Leurs papiers identifient ces victimes comme étant un seul et même homme, M. Makryat, un antiquaire turc, vendeur d'objets d'art établi à Londres pour affaires.

Elles se ressemblent énormément et chacune se faisait passer pour M. Makryat depuis son arrivée à Londres, il y a trois jours.

Étrangement, le vrai M. Makryat, celui reconnu comme tel par ses voisins, également commerçants, n'a pu être retrouvé. La police souhaiterait pourtant l'entendre.

Les passeports de ces trois hommes de nationalité turque nous apprennent qu'ils avaient voyagé, chacun de son côté, un peu partout de par le monde durant les trois dernières années.

L'inspecteur Fleming de Scotland Yard semble éprouver quelques difficultés à donner une explication logique à ces mystérieux événements, mais serait très heureux de pouvoir s'entretenir avec tout autre Mehmet Makryat existant.

Londres : Aide de jeu n° 2

LA MAISON D'UN PROFESSEUR A BRULÉ

On craint pour sa vie.

Le professeur Julius Arthur Smith, un homme fort connu à l'Académie, est toujours introuvable à l'heure actuelle, malgré les recherches qui se sont poursuivies toute la journée après l'incendie nocturne de sa maison, survenu dans des circonstances mystérieuses.

Un certain James Beddows, son serviteur, est également porté disparu. Des témoins affirment avoir vu un homme lui ressemblant s'enfuir de la demeure peu avant que le sinistre ne se déclare.

Quiconque ayant des renseignements concernant le Dr Smith ou M. Beddows est prié de s'adresser à l'inspecteur de police Rigby, au Service Incendie de Scotland Yard.

Londres : Aide de jeu n° 3

Venez tout de suite.
Je ne dispose que de très peu de temps.
Et pour l'amour de Dieu, veillez à ce que l'on ne vous suive pas.

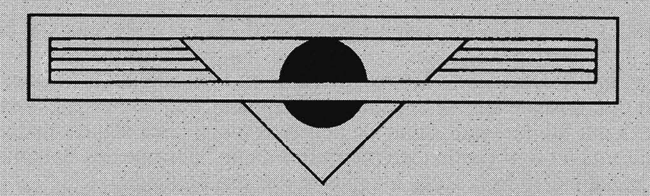
J.A. Smith.

Londres : Aide de jeu n° 4

Le comte était comme un soleil nous caressant de ses rayons. Il déversait sa lumière, et tous autant que nous étions, nous nous réjouissions de son plaisir. Ses festins étaient réputés pour être les plus somptueux mais aussi les plus luxurieux jamais donnés dans notre belle cité...

Ce n'est que plus tard que nous nous aperçûmes qu'il portait le mal en lui, ce qui eut le don d'enrager la Reine. Les hommes du Roi attaquèrent le château, le détruisirent en grande partie et arrêtèrent le comte...

Paris : Aide de jeu n° 6



Ce que dit le professeur Smith

"Grâce à Dieu, vous êtes venus. Mes blessures ne me permettront pas de converser très longtemps avec vous, alors je vous en prie, prêtez attention à ce que je vais vous dire, puis Beddows répondra à vos questions pour moi.

"J'ai suivi la piste d'un objet maléfique, le Simulacre de Sedefkar. C'est une statue, source d'un immense pouvoir magique. Un pouvoir diabolique.

"A la fin du 18ème siècle, les pièces qui le composent ont été dispersées un peu partout en Europe. J'avais prévu de partir afin de les retrouver et de les détruire.

Et puis la nuit dernière, à la maison, Beddows et moi-même avons été attaqués par des Turcs apparemment devenus fous. Je pense qu'eux aussi sont à la recherche du Simulacre de Sedefkar, mais pour des raisons apparemment démentes. Comme nous étions barricadés à l'intérieur, ils ont voulu nous brûler vifs, mais heureusement, nous avons réussi à fuir. J'ai peur de quitter cette cachette, car ces hommes sont visiblement prêts à tout. Beddows a élaboré un plan pour que nous puissions nous échapper, mais j'aime autant ne rien en dire.

"Les notes que j'avais prises ont dû être détruites par l'incendie, à moins que les Turcs ne les aient récupérées. Il ne faut pas les laisser remettre la main sur la statue. Je vous le demande, mes amis, retrouvez les segments de cette chose avant qu'ils ne le fassent.

"A présent, voici ce que je me souviens avoir découvert :

"C'est à Paris que la statue a été démembrée.

"Son propriétaire était un noble, le comte Fenalik, qui l'a perdue juste avant la Révolution française. Il est possible qu'un des morceaux soit resté en France.

"Les soldats de Napoléon en ont aussi emmené un à Venise lorsqu'ils sont partis envahir la cité et l'ont vendu à Alvise de Gremanci.

"A la même époque, un autre s'est retrouvé à Trieste. Je ne sais pas ce qu'il est devenu, mais si vous allez voir Johann Winckelmann au musée de Trieste, il pourra certainement vous renseigner.

"Je pense qu'il doit également y en avoir un en Serbie. Là-bas, commencez par vous rendre au Musée de Belgrade, où le Dr Milovan Todorovic est conservateur.

"Une pièce a été perdue près de Sofia pendant la guerre de Bulgarie en 1875. En ce temps-là, on cachait les objets de valeur pour que les envahisseurs ne les trouvent pas, aussi est-elle encore enfouie quelque part.

"Le dernier fragment circulait dans Paris juste après la Grande Guerre, et a finalement été vendu à quelqu'un de Milan, mais je ne sais pas à qui.

"Voilà tout ce que je peux vous dire. Il faut absolument que vous essayiez de rassembler la statue. Et, une fois que vous l'aurez reconstituée, il n'existe qu'un seul moyen de la détruire, et vous devez la détruire. Vous le devez. Ramenez-la dans sa demeure originelle, un endroit de Constantinople connu sous le nom de Mosquée du Bout du Monde. Là, vous trouverez la niche où elle reposait il y a de cela fort longtemps. Le rituel qui permet de la détruire est inclus dans des documents appelés Parchemins de Sedefkar, mais je n'ai pas pu les consulter.

"Je suis désolé, mes amis. Pour vous, pour moi, pour nous tous. Je vous en supplie, faites cela pour moi. Partez. Partez vite. Et que Dieu vous protège."

Londres : Aide de jeu n° 5a

UN HOMME DISPARAIT DANS UN NUAGE DE FUMÉE

Peut-être un cas de combustion spontanée ? Y aurait-il un rapport avec l'affaire du triple meurtre ?

La police mène l'enquête sur la disparition de M. Henry Stanley, âgé de 41 ans et résidant à Stoke Newington, disparition signalée hier soir par sa logeuse, Mme Constance Atkins.

Elle affirme avoir entendu un cri provenant de la chambre de M. Stanley, à l'étage, à huit heures précises. Comme son locataire ne répondait pas à ses appels, elle est entrée et a trouvé la pièce remplie de fumée mais aucun signe de M. Stanley.

M. Stanley n'est pas marié. Il est fervent amateur de trains électriques et membre de la London Train Spotter's Association (Association Londonienne des Amateurs de Trains.)

Il pourrait s'agir d'un cas de combustion spontanée. Toutefois, la police se refuse au moindre commentaire sur ce point. Des cas semblables ont déjà été constatés au début du siècle. Le plus récent est celui de M. J. Temple Thurston, qui est mort brûlé dans sa maison de Dartford, dans le Kent, en 1919.

On a appris que le train électrique retrouvé sur les lieux de la disparition avait été acheté la semaine dernière dans la boutique de Mehmet Makryat. Il est possible que ce soit ce jouet pour enfant qui ait provoqué l'incendie.

Nos lecteurs doivent se souvenir que trois corps découverts au début de la semaine dans une chambre d'un hôtel de Chealsea avaient tous été identifiés comme étant Mehmet Makryat. La police n'a pas encore pu découvrir s'il existe un rapport entre les deux affaires.

Londres : Aide de jeu n° 5b

... Lorsque nous arrivâmes au château, la fête battait son plein, des hommes et des femmes en rut forniquaient tels des chiens. Nous nous lançâmes à leur poursuite et nous arrêtâmes ceux pour qui personne ne pouvait se porter garant. J'envoyai Huilliam et cinq autres braves capturer le comte et j'entrai dans les pièces du dessous. Je ne puis vous décrire ce que je vis alors, on eût dit que nous venions de pénétrer dans quelque gigantesque fosse d'aisance de l'Enfer. Je priai Dieu qu'il nous protégeât.

... Il y avait là de nombreux instruments de torture. Un de mes hommes trouva une étrange Vierge de Nuremberg, fermée. Craignant d'y trouver un occupant fraîchement enfermé, nous l'ouvrîmes mais n'y trouvâmes que le cadavre répugnant et puant d'une pauvre fille morte depuis longtemps.

... Triste jour que celui où cette vermine noble de Fenalik vint s'établir à Poissy, et si Dieu ne le punit pas pour ses péchés, alors le Roi le fera sûrement. Ce fut avec le sentiment de faire triompher la justice que nous brûlâmes le château et ceux qui restaient encore à l'intérieur, et ce, malgré les jérémiades du comte qui criait comme si cela avait été son âme que l'on brûlait. Puis, nous le conduisîmes à sa nouvelle demeure. Puisse-t-il y pourrir.

Paris : Aide de jeu n° 7

Deux nuits plus tard, les soldats du Roi entrèrent en force dans la villa du comte et mirent fin à ses excès. Après avoir brûlé le château, ils emmenèrent le comte devant les ministres du Roi, qui me demandèrent par la suite mon avis de spécialiste.

Le comte Fenalik criait et tremblait ; il n'était pas difficile de voir qu'il était fou. En sa qualité de noble et de fou, il ne pouvait être exécuté, c'est pourquoi je suggérai à notre bon Roi de le faire enfermer à Charenton. Les ministres furent, à première vue, convaincus par cette suggestion et prirent leurs dispositions pour qu'il y fût accepté. Plus tard, le Roi entérina la décision, et Fenalik fut condamné à rester là-bas à vie. La dernière fois que j'ai entendu parler de lui, il venait d'être enfermé dans la cave parce qu'il avait attaqué d'autres patients.

Paris : Aide de jeu n° 8

Dr Étienne Delplace

Nous pleurons la perte de notre estimé directeur, le Dr Étienne Delplace, un homme d'une grande compétence professionnelle et un véritable pionnier de la science neurologique. Son décès dans un tragique accident est un énorme choc pour nous tous. Tout le personnel de l'hôpital compatit à la peine des membres de sa famille et leur souhaite de surmonter leur chagrin. La mort du Dr Delplace est une perte considérable, non seulement pour la communauté de Charenton, mais également pour Paris en son entier, pour la glorieuse nation française et pour tout homme civilisé de par le monde.

- Dr François Leroux, directeur suppléant.

Paris : Aide de jeu n° 9

50, Rue St. Etienne
Lausanne, Suisse

A quiconque est concerné,

Je suis conscient du fait que vous ne me connaissez pas et que cette lettre pourrait bien n'avoir aucun sens pour vous. Mon nom est Edgar Wellington et je mène des recherches concernant l'histoire d'une statue appelée le Simulacre de Sedefkar. Tout récemment, j'ai fait l'acquisition d'un ancien parchemin qui est, en fait, une étrange description de l'objet en question. Intrigué par cela, je suis actuellement à la recherche de cette antiquité. Mon enquête m'a conduit jusqu'à votre adresse.

Ceci ne vous dit sans doute rien mais, selon les renseignements que j'ai obtenus, le dernier endroit où l'on ait aperçu ce Simulacre est votre propriété, ou plutôt la maison qui se trouvait à la place de la vôtre au 18ème siècle. La statue était un chef d'oeuvre unique de l'art arabe, qui aurait été perdu durant les événements de 1789. Son dernier propriétaire, un noble allemand, aurait vécu là où vous vivez actuellement.

Ma requête est la suivante : s'il circule quelque histoire au sujet de cet objet, ou si vous avez trouvé dans votre propriété des indices qui pourraient me renseigner sur ce qu'il en est advenu, seriez-vous assez aimable pour m'écrire ce que vous savez ?

Je vous prie de bien vouloir excuser le caractère quelque peu étrange de cette requête, mais je dois suivre toutes les pistes qui me restent. Pardonnez-moi si ce courrier vous a importuné.

Sincères salutations,
Edgar Wellington

Paris : Aide de jeu n° 11

Le Journal du Dr Delplace, quelques extraits

... Étrange événement la nuit dernière. Un de nos infirmiers, un certain Guimart, de la 4ème équipe, est entré dans les sous-sols sans autorisation, et là, après avoir souffert le martyre à cause d'une mauvaise blessure au poignet droit, s'est effondré. Un autre infirmier, P. Mandrin, inquiet de ne pas voir Guimart, s'en est allé dans la cave et a fini par le découvrir gisant sur le sol, gravement atteint. Grâce à des soins qui lui furent immédiatement et efficacement dispensés, le malheureux semblait sauvé ce matin, mais en reprenant conscience, il s'est mis à divaguer au sujet de "créatures de la nuit" et d'un mort qui l'aurait attaqué.

Pour le moment, je l'ai placé dans la chambre 13, et j'ai signalé à sa logeuse qu'il était indisposé. Hélas, un autre homme se trouvait avec Guimart, un homme qui n'appartenait pas à l'institution et qui se trouvait dans un état d'extrême décrépitude. Certaines questions graves restent sans réponse.

...J'ai commencé à questionner Guimart au sujet de l'inconnu. Est-ce un nouveau patient ? Quel est son nom ? Depuis combien de temps le gardait il là en bas ? Était-ce bien lui, Guimart, qui le maintenait prisonnier ? Depuis assez longtemps pour que le mortier se soit dégradé à ce point ? le captif était-il nourri ? Comment avait-il pu survivre si longtemps ?

Je vais amener l'étranger dans mon aile privée du château, afin de le traiter sans autre prétention, pour le moment, que d'essayer de soigner ses horribles blessures, jusqu'à ce que l'on en sache un peu plus sur lui.

... Même dans un lit frais et propre, l'inconnu est encore atrocement laid. Si on lui donne un peu de bouillon de viande, il le rend aussitôt. Il refuse de manger et reste dans un état quasi catatonique. Et si je lui faisais des électrochocs ?

...Après de nombreuses applications, l'étranger s'est réveillé, mais il était si faible qu'il ne pouvait bouger. Il gémissait et suppliait en une forme très bizarre de grec et de latin anciens... il racontait des histoires de cités qui tombent en ruines, et d'autres plus sombres. Il baragouinait aussi quelque chose dans un langage qui m'a paru vaguement slave et répétait fréquemment Marosh, Gorgynia et Sofia. Quel homme mystérieux ! Il est probable que nous avons découvert ici une forme d'esprit de masse, de mémoire raciale.

Paris : Aide de jeu n° 10

Disparition de la Cavollaro

UNE AUTRE TRAGÉDIE ?

Rosario Sorbello, directeur de la Scala, a annoncé aujourd'hui que "Aïda" aurait lieu ce soir avec dans le rôle principal, la doublure, Maria Dimattina.

Sorbello, désireux de répondre à ceux qui ont entendu la "voix du fantôme" la nuit dernière et commentant divers autres faits inexpliqués et plus ou moins surnaturels, a déclaré : "Ces histoires sont de pures inventions. Ce ne sont que commérages et contes de bonnes femmes."

Paolo Rischonti, qui s'occupe du matériel, n'est pas du même avis. "Nous pensions que nous étions au bout de nos peines," a-t-il dit, "lorsque les malheurs des costumiers se sont achevés avec la préparation de "Aïda", mais hélas ! la malchance est de retour. Nos gens se blessent ou tombent malades et les accessoires disparaissent. Où cela s'arrêtera-t-il ?"

Le spectacle de ce soir est maintenu mais les quatre prochaines semaines, aucune représentation n'aura lieu.

Milan : Aide de jeu n° 13

UN MILANAIS ASSASSINÉ

La police a révélé ce matin que le célèbre homme d'affaires Arturo Faccia avait été sauvagement massacré voici deux nuits, au cours d'un incident apparemment isolé.

Il se trouvait à la Scala avec des amis pour la première d'*Aïda* et s'est rendu en coulisses afin de féliciter les artistes, lorsqu'il a été séparé de ses compagnons.

Son corps mutilé a été découvert hier dans la nuit, par des ouvriers qui travaillaient sur le toit de la cathédrale. Un officiel du diocèse a déclaré : "Il est impossible pour quiconque de monter là-haut en pleine nuit. Ceci est l'œuvre du Diable."

La police de Milan s'est refusée à décrire les blessures observées sur le corps, se bornant à déclarer qu'elles devaient être l'œuvre d'un fou ou d'un malade. On conseille aux habitants de la ville d'être prudents s'ils sortent la nuit.

Le signor Faccia était veuf et sans enfant. Il venait de revenir d'un voyage d'affaires en Turquie.

Milan : Aide de jeu n° 14

Un court extrait du parchemin de la Tête

... J'ai vu des puissances qui ne se montrent que la nuit et gravent la peur dans l'âme des adorateurs de faux dieux. Je sais qui Il est et je Le vénère. L'Écorché m'a parlé. Il a murmuré des mots secrets qui se sont inscrits jusqu'au plus profond de mon cœur et, à présent, je sais ce que je dois faire. Je L'ai vu, Lui, dans mes visions, et Il est tout ce que mon Maître m'avait dit qu'Il était. Dans mes rêves, j'ai vu Sa perfection qui enjambait les ruines des grandes villes. Les rois et les pays sont tombés sous Sa coupe. Même les dieux doivent se soumettre à Lui. J'ai su, la première fois que je L'ai aperçu, qu'il recelait un immense pouvoir.

Un pouvoir qui pourrait asservir le monde. Il brillait comme les perles les plus fines. Il s'est éveillé le jour où j'ai fait fouetter à mort un chenapan venu pour me voler mon trésor. Cette nuit-là, Il m'a rendu visite pour la première fois et m'a dit ce que je devais faire. Je me suis mis à méditer sur Sa gloire. Que tous vénèrent Celui Qui n'a plus de Peau. J'ai accompli les dix-sept rites de dévotion et L'ai ouvert pour la première fois. En caressant Sa surface intérieure, douce et lisse, j'ai eu l'impression de toucher la peau d'un bébé venant de naître. J'ai offert quatre enfants en sacrifice à mon Maître. Puis, je L'ai utilisé pour la première fois. Dans Sa grande sagesse, le Maître de la Chair à Nu L'avait fait à ma taille. En toute modestie, il m'a bien semblé qu'Il était à mon image. Béni soit l'Élu de l'Écorché. J'ai fait très attention à Le garder intact. Il est la pureté même et ne doit pas être souillé."

Lausanne : Aide de jeu n° 12

Août 1797

La note en question est enregistrée à la rubrique "Acquisitions diverses". Elle fait état d'une jambe artificielle rachetée à un soldat français, qui est reparti avec une jambe de bois toute neuve et 100 lires. Le secrétaire affirme que c'est là un des nombreux exemples de la générosité de son maître et ajoute que le comte a acquis cette jambe car elle est faite d'une matière très étrange - une sorte de céramique ou de pierre, impossible de le savoir exactement - et d'une forme elle aussi assez peu habituelle.

Venise : Aide de jeu n° 15

Novembre 1810

Le document rapporte que la jambe d'une des statues de la cour du Palazzo Rezzoniani (le palais d'un noble réquisitionné par l'envahisseur autrichien) avait été endommagée par un éclair et que le comte Gremanci avait reçu l'ordre, pour des raisons non précisées, de la remplacer sous 24 heures s'il ne voulait pas être accusé de trahison ; mais, s'il réussissait, on le conduirait quand même devant le tribunal pour sorcellerie.

Les ouvriers s'étaient résignés à perdre leur moyen d'existence, mais ils trouvèrent une jambe "d'une étrange céramique" et aux dimensions exactes requises que le comte s'en fut, lui-même, fixer. Il le fit si bien que nul ne pouvait voir la différence. Les Autrichiens, vaincus par ce soudain miracle, abandonnèrent toutes les charges contre lui.

Venise : Aide de jeu n° 16

Enfants disparus : l'hémorragie continue

La police suspecte les esclavagistes

Plusieurs Grecs arrêtés pour interrogatoire

Aujourd'hui, on a découvert qu'un quinzième enfant de Constantinople manquait à l'appel.

Blatek Mayval, âgé de 7 ans, a été enlevé hier à midi, à l'heure agitée du déjeuner, à Stamboul, juste devant la maison de thé de son père.

La police n'a pas encore de coupables, mais elle pense qu'il pourrait s'agir d'un trafic d'esclaves. Les citoyens de notre belle ville devraient surveiller leurs enfants avec la plus grande attention.

Parmi d'autres suspects, la police a arrêté quelques Grecs afin de les interroger, car elle aurait reçu un rapport affirmant que la Grèce accueille des enfants volés.

Constantinople : Aide de jeu n° 20

Johann Joachim Winckelmann

Né le 9 décembre 1717 à Stendal, en Prusse, il mourut le 8 juin 1768 à Trieste. Fils de cordonnier, il consacra une grande partie de ses années d'études à la culture grecque et tout particulièrement aux écrits d'Homère. Il s'intéressa aussi à la théologie, à l'Université de Halle, en 1738 et à la médecine, à l'Université de Jena, de 1741 à1742.



Sa passion pour l'art grec naquit en 1748. A l'époque, il servait de bibliothécaire au comte von Bunau. Ses premiers travaux sur le sujet furent publiés en 1755 sous le titre *Réflexions sur la Peinture et la Sculpture du Temps des Grecs* et traduits en plusieurs langues. Il devint alors bibliothécaire du Vatican et dut déménager de son Allemagne natale pour s'installer à Rome.

C'est après une visite dans son pays d'origine, à Regensburg plus précisément, qu'il fut assassiné alors qu'il rentrait à Rome plus tôt que prévu. Il écrivait alors à des amis : "Je ne suis pas ce que je souhaiterais être," puis évoquait la mélancolie qui l'envahissait. Son compagnon de voyage, un négociant en objets d'art du nom de Cavaceppi insista pour qu'ils passent au moins à Vienne, mais Winckelmann refusa et l'abandonna pour repartir vers Trieste.

Là, il rencontra un certain Francesco Arcangeli, voleur, cuisinier et souteneur. Arcangeli le poignarda mortellement après avoir, selon la légende, essayé de lui dérober certaines médailles précieuses. Il fut d'abord arrêté, puis exécuté.

Winckelmann eut le temps de faire un testament avant d'expirer, par lequel il laissait tous ses biens terrestres à Andrea, un serveur de l'hôtel où il vivait. Les bijoux volés allèrent au Museo di Storia e d'Arte alors que ses papiers, dont un journal intime, étaient vendus aux enchères à un certain Giovanni Termona, un historien de la région.

Il y a également une peinture représentant Winckelmann, une reproduction d'une huile d'Anton Raphael Mengs datant de 1758.

Trieste : Aide de jeu n° 17

Le journal de Winckelmann

__3 mai__ - La Tablette de [indéchiffrable] est en bon état, et je suis allé jusqu'à Regensburg, où j'ai rencontré les Choses. Elles m'ont chargé de porter une amulette dans une autre enclave, près de Tergeste, en Autriche, et m'ont prévenu de ne pas en approcher sans cet objet, sous peine d'être occis. Elles ont besoin de cette médaille pour accomplir quelque sombre machination ; je crains qu'elle les aide à libérer de sa prison des glaces arctiques celui qu'elles vénèrent.

__15 mai__ - Je maudis ces Bêtes et je me maudis de les avoir jamais cherchées ! Nuit après nuit, les rêves reviennent, et je ne puis être en paix. Je ne sais plus que faire ; il ne me reste plus rien de l'art qui était toute ma vie et mes amis ne sont plus que des masques peints sur des crânes à l'horrible sourire. Je porte mon masque comme les autres, je parle "Art", mais la beauté est à jamais sortie de ma vie et mes mots sont des cendres emportées par le vent.

__1er juin__ - Je suis bien arrivé à Trieste. Les rêves qui me hantaient depuis Regensburg continuent à s'estomper, mais je crains de ne jamais pouvoir vraiment m'en remettre. Mon seul espoir est qu'après leur avoir rendu l'amulette, je n'en ferai peut-être plus.

__2 juin__ - J'ai rencontré un habitant de Trieste du nom d'Arcangeli. C'est un homme charmant qui, je l'espère, me changera les idées. Plus important encore, il m'a laissé entendre qu'il connaît ces Entités et me guidera jusqu'à elles.

__3 juin__ - Les rêves ont recommencé. Je sens que je ne peux pas faire confiance à Arcangeli. Il a demandé à voir l'amulette pour être sûr que je suis effectivement un courrier, mais il a un comportement de conspirateur et je le suspecte de vouloir porter le médaillon lui-même. J'ai réussi à le tenir à distance, mais sans son aide, je ne pourrai pas arriver jusqu'à Eux, à moins de faire cette terrible [indéchiffrable].

__5 juin__ - Mon désespoir était tel que j'ai eu la faiblesse d'accomplir le rituel et j'ai appris en parlant avec la Chose qui est venue, d'où elle venait. A présent, je me sens mal.

__6 juin__ - J'ai réussi à tromper cette crapule d'Arcangeli et j'ai caché l'amulette. Je suis d'ores et déjà certain qu'il a dans l'idée de me la voler, car en rentrant à mon hôtel, je l'ai surpris en train de fouiller ma chambre. Il me faudra profiter d'un moment où il ne me surveillera pas pour rejoindre les cavernes de Postumia et délivrer l'objet.

__7 juin__ - Arcangeli continue à me suivre comme la peste et je ne pourrai certainement pas récupérer la médaille sans qu'il me voie. J'ai découvert que lui et sa bande d'adorateurs de ces Bêtes tentent de voler tout objet occulte qui passe par ici afin de leur en faire offrande et de les contenter. Je redoute qu'ils ne trouvent l'amulette et qu'ils m'empêchent d'accomplir la tâche qui m'est impartie. J'ai peur que ces rêves ne s'arrêtent jamais !

Trieste : Aide de jeu n° 18

Le journal de J. P. Drapeau

J'ai remarqué que certaines expériences ne peuvent que languir dans les recoins de la vie, qu'on ne leur permet pas de circuler aussi librement que d'autres. La mienne, par exemple. Depuis ma plus tendre enfance, il ne s'est pas passé un jour sans que j'entende la musique des cimetières. Or, à cette heure, et autant que je sache, personne d'autre que moi n'a jamais fait allusion à un tel phénomène. La circulation des vivants est-elle donc si pauvre qu'elle ne puisse même pas porter ces mortelles notes ? Ce n'est plus un ruisseau, c'est un filet d'eau !

Deux petits êtres, l'un mâle, l'autre femelle, ont élu domicile dans l'immense placard de ma chambre. Tous deux sont fort vieux, mais ils restent suffisamment vifs pour se cacher à chaque fois que je viens prendre quelque chose dans leur repaire. C'est là que je conserve tout mon bric-à-brac, rangé dans des paniers ou des caisses empilés et presque inaccessibles. Je ne peux même plus voir ni les murs ni le sol ; et ce n'est qu'en tenant ma lanterne très haut au-dessus de ma tête que je distingue les épaisses toiles d'araignées qui flottent au plafond. Une fois la porte du placard refermée, ses deux minuscules habitants reprennent leurs activités. Leurs voix sont de tout petits cris aigus, qui ne me dérangent absolument pas dans la journée. Mais parfois, la nuit, je suis tenu éveillé par leurs interminables conversations.

Zagreb : Aide de jeu n° 19a

Après avoir égrené les heures d'une nuit pendant laquelle le sommeil se refusait à m'envahir, je suis sorti me promener dans la rue. Je n'avais fait que quelques pas lorsque je fus témoin d'une scène fort triste. Juste devant moi, un peu plus bas dans la rue, deux hommes emmenaient de force un vieux monsieur. Ils l'avaient attaché et le poussaient dans un véhicule qui attendait. Le prisonnier riait de manière hystérique, et il était certain que l'on devait le conduire à l'asile. Comme on allait le mettre dans la voiture, le regard de l'hystérique croisa le mien. Il s'arrêta immédiatement de rire. Puis, dans un sursaut de résistance, il faussa compagnie à son escorte, courut vers moi et tomba juste dans mes bras. Dans la mesure où les siens étaient bien attachés, je dus littéralement supporter tout son poids.

"Ne leur dites jamais ce que cela signifie," me dit-il avec frénésie, au bord des larmes.

"Comment le pourrais-je, puisque je ne sais pas ce dont il s'agit ?"

"Jurez !" m'ordonna-t-il.

Mais déjà, ses poursuivants l'avaient rattrapé. Comme ils le ramenaient, il se remit à rire, de la même manière que précédemment, et ses éclats de voix dans le silence du petit matin reçurent bientôt l'écho des cloches des différentes églises. Pauvre fou. C'était la plus vicieuse de toutes les conspirations auxquelles j'avais jamais assisté ; je veux parler des cloches, bien sûr. (Elles sont partout.) C'est aussi ce qui me décida à garder le secret du vieux fou, en définitive.

Zagreb : Aide de jeu n° 19b

Le journal de J. P. Drapeau

Lorsque j'étais enfant, je croyais en des choses fort étranges. Par exemple, je pensais que durant la nuit, quand j'étais endormi, des sorcières et des singes venaient prendre des parties de mon corps et jouaient avec, cachaient mes jambes, mes bras, faisaient rouler ma tête sur le sol. Bien sûr, dès mon entrée à l'école, cette croyance m'abandonna. Or, longtemps après, je découvris la vérité sur cette histoire. Quand j'eus enregistré de nombreux faits de sources très différentes et qu'ils se furent mis en place dans mon esprit, je compris quelque chose. Cela se passa une nuit, tandis que je traversais un pont qui enjambait un canal étroit. (C'était dans une partie de la ville assez éloignée de l'endroit où je vis maintenant.) Je faisais une pause, comme je le fais souvent lorsque j'emprunte un de ces ponts, et je regardais non pas, comme à l'accoutumée, les eaux noires du canal mais plutôt le ciel, au travers des branches d'arbres qui surplombaient l'onde. C'étaient ces étoiles la cause de tout : certaines des parties spécifiques de mon corps me l'assuraient et, ainsi, aux heures les plus sombres de la nuit, lorsque l'on est plus sensible à ce genre de choses que le reste du temps, je pouvais – et je peux toujours, bien que plus faiblement – les sentir tirer en différents points de mon corps, impatientes de me voir mourir et de pouvoir emporter chacune la part de moi qui lui revenait de droit. Bien sûr, l'enfant que j'étais alors avait mal interprété cette expérience. Mais combien de fois n'ai-je pas découvert les fondements réels qu'a, forcément, une superstition.

Zagreb : Aide de jeu n° 19c

Hier au soir, je suis allé à un petit théâtre et je suis resté dans le fond de la salle un long moment. Sur scène un magicien aux cheveux noirs brillants, séparés par une raie très droite au milieu de la tête, faisait son numéro, entouré de tout son matériel d'illusionniste : une longue boîte à sa gauche (décorée de lunes et d'étoiles), une autre très haute à sa droite (avec des dessins orientaux, cette fois), et, devant lui, une table basse recouverte d'un grand tapis en velours rouge sur lequel étaient posés divers objets. Les spectateurs, qui remplissaient entièrement la salle, applaudissaient avec beaucoup d'enthousiasme après chaque tour. A un moment donné, le magicien coupa son assistante en plusieurs morceaux, répartis dans différentes boîtes qu'il dispersa sur la scène, tandis que les mains et les pieds solitaires continuaient à s'agiter et que la tête isolée riait bruyamment. Le public ne se tenait plus de joie. "N'est-ce pas incroyable !" s'exclama un homme debout à côté de moi. "Si vous le dites," fut ma réponse. Puis, je me dirigeais vers la sortie, réalisant que pour moi, ce genre de choses n'avait guère d'intérêt.

Zagreb : Aide de jeu n° 19d

Le journal de J. P. Drapeau

Dès les premiers jours de l'humanité, l'homme a eu la terrible conviction qu'il y a, quelque part dans l'univers, une forme de vie qui lui est totalement étrangère. En fait, il semble bien que l'ordre strict du monde visible ne soit qu'une apparence qui constitue la base, la matière première des subtiles improvisations des forces de l'invisible. De là l'impression qu'ont certains qu'un arbre sans feuille n'est pas un arbre mais un panneau de signalisation d'un autre royaume ; qu'une vieille maison n'est pas une véritable maison mais, en fait, une chose douée d'une volonté propre ; qu'un mort peut soulever son épaisse couverture de terre pour se lever dans son sommeil et venir hanter le nôtre. Et ces exemples ne sont que quelques-unes des innombrables variations qu'on peut faire sur le thème de l'ordre naturel tel qu'on le conçoit généralement.

Mais existe-t-il véritablement un monde de l'étrange ? Bien sûr. Existerait-il donc deux mondes ? Pas du tout. Seul existe notre monde, qui nous est étranger de par sa nature même à cause de son manque de mystère. S'il était véritablement troublé par des forces invisibles, si seulement il avait un peu de réelle étrangeté, alors peut-être y serions-nous plus attachés et ne nous y sentirions-nous pas comme dans une chambre vide, pleine des échos de ces épouvantables improvisations. Quand on pense que nous aurions pu nous trouver bien dans un monde adapté à notre nature et que nous avons abouti à celui-ci, qui nous est si étranger !

Zagreb : Aide de jeu n° 19e

Il y a une vérité indicible, et que ce soit bien ou mal, elle ne peut être exprimée sur cette terre. Ceci est très étrange, car tout - tant les événements intérieurs qu'extérieurs - laisse à penser que de même que certains jeux de charades fantastiques, elle essaie en permanence de se révéler à tous. Les yeux des poupées les plus grossières sont parfois très révélateurs. De même certains rires dans le lointain. En de rares instants, je me sens tout près à l'écrire noir sur blanc dans mon journal, juste comme on note n'importe quelle autre révélation. Cela ne prendrait que quelques phrases, j'en suis sûr. Mais à chaque fois que je sens qu'elles commencent à prendre forme dans mon esprit, la page blanche devant moi refuse d'accueillir ma plume. Après quoi je me sens brusquement très las et je souffre de maux de tête pendant parfois plusieurs jours. C'est aussi dans ces moments-là que je vois des choses étranges se réfléchir dans les vitres. Quelquefois, une semaine entière plus tard, je continue à me réveiller en pleine nuit, le silence de ma chambre vibrant légèrement au son d'une voix qui me crie quelque chose depuis un univers qui n'est pas le nôtre.

Zagreb : Aide de jeu n° 19f

Le journal de J. P. Drapeau

Dans un moment de distraction, j'ai observé mon image dans le miroir un peu trop profondément. Il faut que je précise que cette glace est au mur depuis plus longtemps encore que je ne suis sur cette terre. Il n'est donc pas surprenant qu'un jour, elle ait voulu me prouver sa supériorité. Jusqu'à un certain point, cela ne me pose aucun problème d'en parler : dans le miroir, il y avait mes yeux, mon nez, ma bouche, etc. Puis il m'a semblé que ces yeux me regardaient et que ce n'était pas moi qui les regardais ; que cette bouche était sur le point de se mettre à me raconter des choses dont je n'avais aucune notion. Je me suis finalement rendu compte que c'était une créature totalement différente qui se cachait là derrière mon visage et qui me rendait complètement méconnaissable. Inutile de dire que j'ai passé un long moment à travailler mon reflet pour le rendre approprié.

Plus tard, je faisais une promenade lorsque je me suis arrêté net dans la rue. J'étais pétrifié. Juste devant moi, sous une lampe accrochée à un vieux mur, se tenait une silhouette de ma taille et de mes proportions. L'individu regardait de l'autre côté, mais très attentivement et avec une intensité rare, comme s'il attendait avec anxiété le moment précis où il allait tout d'un coup tourner la tête. Si cela se produisait, je savais ce que je verrais : mes yeux, mon nez, ma bouche et, sous ces traits, un être si étrange que je ne saurais le décrire. Je suis revenu sur mes pas et j'ai décidé de me mettre tout de suite au lit.

Impossible de dormir. Toute la nuit, une lueur verte a irradié du miroir, en signe de triomphe.

Zagreb : Aide de jeu n° 19g

Je venais juste de finir un livre dont l'action prenait place dans une vieille ville aux canaux calmes et sinueux. Fermant l'ouvrage, je me rapprochais de la fenêtre. Ma ville est vieille, si l'on considère que le Moyen Age est ancien, et des canaux calmes et sinueux s'y entrecroisent. La ville du livre était souvent enveloppée d'un nuage de brume. Celle-ci également. La ville de fiction est pleine de maisons en ruine, de ponts bizarres, d'un nombre infini de clochers, de rues étroites et tortueuses qui se terminent par de drôles de petites cours intérieures. La mienne est toute pareille, inutile de le dire. Et dans le livre, il y avait également le son des cloches qui envahit l'atmosphère à l'infini, depuis l'aube jusqu'au coucher du soleil, ce qui me rappelle tes carillons, ma chère ville. Il est de fait que j'en viens à confondre les deux cités et à passer de l'une à l'autre avec un malin plaisir.

O ma chère ville de roman, aussi énigmatique que la mort, j'ai découvert tes secrets et tu partages les miens, j'ai souffert avec toi le temps de quelques courts chapitres du déclin de ta somptueuse histoire, j'ai étudié tes passages les plus obscurs et les ai trouvés aussi noirs que les eaux de tes canaux.

Ma ville, mon livre, moi-même, nous attendons depuis si longtemps ! Mais il semble bien qu'il faudra nous faire à cette souffrance puis tous, à notre tour, disparaître. Chacune de ses briques, chacun de mes os, chacun des mots sur le papier – tout partira. Tout sauf peut-être le son de ces cloches, qui hante le vide de la brume dans cette éternelle obscurité.

Zagreb : Aide de jeu n° 19h

Beylab parle

"En fait, il y a dans notre belle cité un groupe de maniaques dont on raconte qu'ils adorent une statue perdue. J'ai entendu dire qu'ils viennent de la retrouver. C'est un trésor fabuleux mais que, paraît-il, on ne peut détruire que par un seul moyen, un rituel magique bien précis. Il existe également une tombe, celle d'un universitaire kurde, un certain Garaznet, dans le vieux cimetière d'Üskudar, du côté asiatique de la ville. Le sortilège que vous cherchez est à l'intérieur, car le culte dont vous parlez a ses ennemis et que cet homme en était un.

"Le rituel et l'objet ont deux visages : ils peuvent être utilisés pour faire le bien mais aussi le mal. Le Kurde connaissait la bonne formule et l'avait employée. Cherchez son cercueil, amis, vous ne serez pas déçus. Si vous détruisez la statue, vous détruirez le culte. Mais les responsables de la ville n'aiment pas vraiment les étrangers, et parmi eux, il y a pas mal de ces adorateurs. Alors rendez-vous à la tombe de Garaznet pour y prendre ses secrets. Emportez des pioches avec vous. Et des pelles aussi. Mais faites-le plutôt la nuit, et soyez prudents."

Constantinople : Aide de jeu n° 21

La légende du gitan

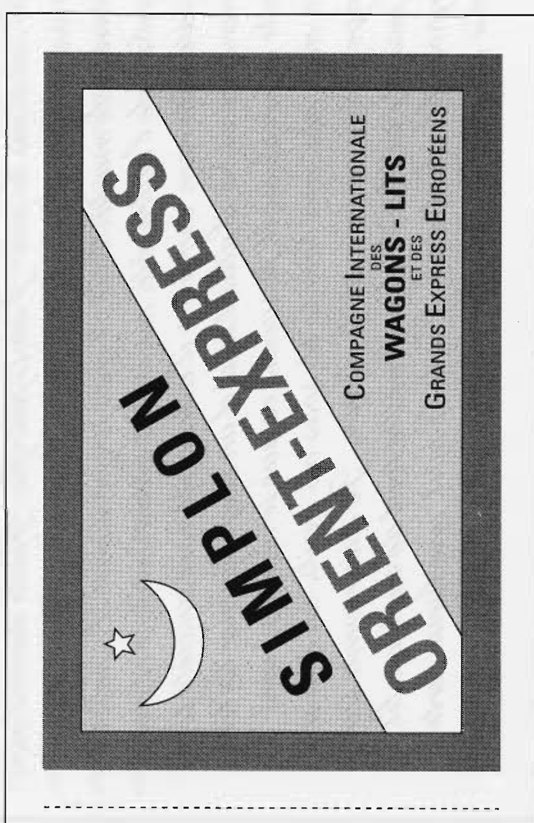
"Je suis Aktar et je suis votre allié. J'ai été un espion d'Ataturk et de sa police. J'ai même espionné nombre de mes connaissances, mais je suis un homme loyal et je l'ai fait pour le bien de mon pays. Tout le monde pense que je suis un gitan. Ce n'est pas vrai, bien que j'en connaisse quelques-uns et que je sois leur ami. Je suis un Turc de pure souche. J'ai surveillé les hommes qui vous poursuivent, des Frères de la Chair, et fait plusieurs rapports concernant leurs activités à la police, mais leurs crimes sont restés impunis. En fait, c'est moi qui ai eu des problèmes. Ils m'ont retrouvé. Je les soupçonne d'avoir des complices dans la police, qui les ont renseignés.

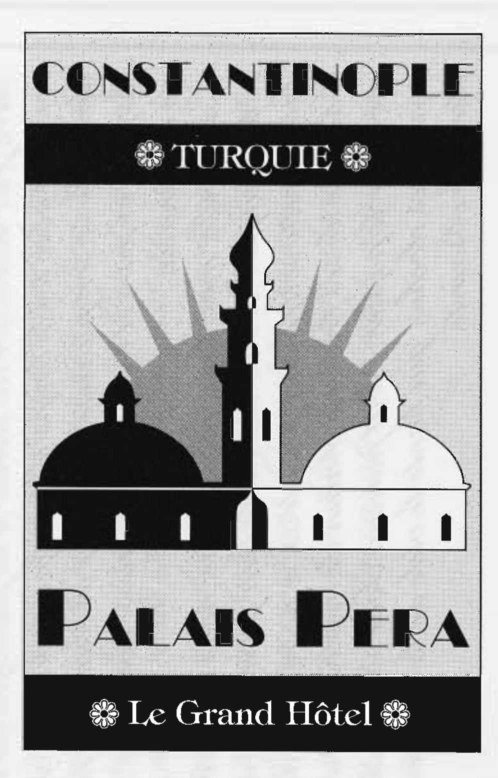
"Pourtant, ils ne se sont pas attaqués à moi. Ce sont des lâches qui ont préféré prendre ma fille, ma seule enfant. Je les ai suivis, désespérant d'apprendre où se trouvait ma petite fille, et tout le temps, je priais pour la retrouver et la sauver. Finalement, je l'ai retrouvée. Il aurait peut-être mieux valu que je ne le fasse pas. Il lui avait fait tant de mal, et ce n'était qu'une enfant de dix ans. Ils lui avaient pris des choses - pardonnez-moi, je ne peux pas vous en dire plus." Puis il se met à pleurer. Il se reprend peu après et continue.

" Alors je suis entré et je l'ai tuée, à l'endroit même où ils la gardaient captive. Ensuite, je me suis enfui et j'ai rejoint le camp des gitans. Vous devez penser que je suis cruel d'avoir tué ma propre fille, mais c'est faux. C'était de la laisser vivre qui était cruel. Je l'ai soulagée.

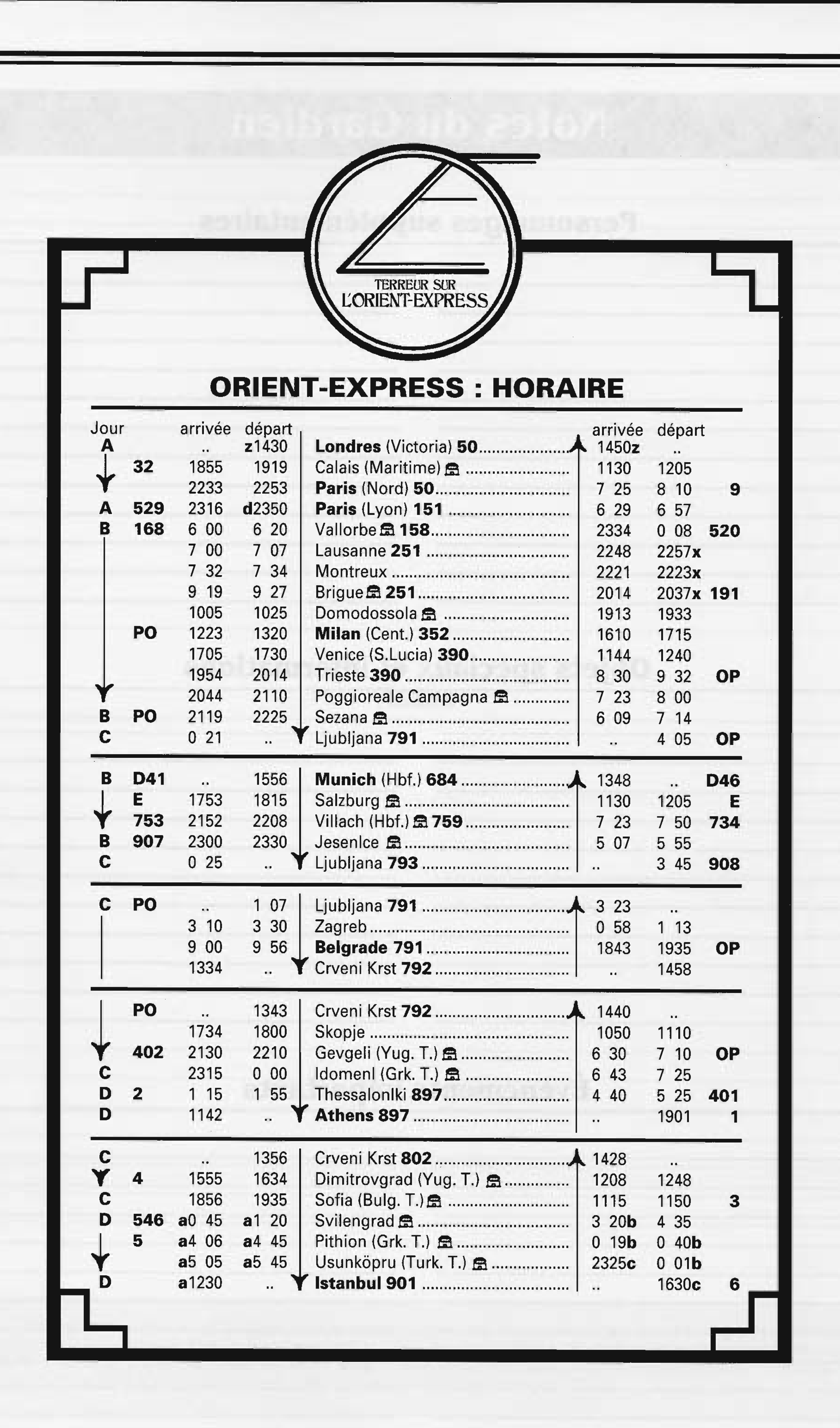
"Puis j'ai appris qu'ils avaient tendu un piège dans lequel ils comptaient prendre leur prochaine proie, mais je ne savais pas que ce serait vous. Vous devez faire partie de leurs pires ennemis. Vous pouvez m'aider à les éliminer. Si vous acceptez de l'utiliser pour détruire ces hommes, je vous confierai un secret."

Constantinople : Aide de jeu n° 22





Etiquettes à bagages



ORIENT-EXPRESS : HORAIRE

Jour		arrivée	départ		arrivée	départ	
A		..	z1430	**Londres** (Victoria) **50**	1450z	..	
	32	1855	1919	Calais (Maritime)	1130	1205	
		2233	2253	**Paris** (Nord) **50**	7 25	8 10	9
A	529	2316	d2350	**Paris** (Lyon) **151**	6 29	6 57	
B	168	6 00	6 20	Vallorbe **158**	2334	0 08	520
		7 00	7 07	Lausanne **251**	2248	2257x	
		7 32	7 34	Montreux	2221	2223x	
		9 19	9 27	Brigue **251**	2014	2037x	191
		1005	1025	Domodossola	1913	1933	
	PO	1223	1320	**Milan** (Cent.) **352**	1610	1715	
		1705	1730	Venice (S.Lucia) **390**	1144	1240	
		1954	2014	Trieste **390**	8 30	9 32	OP
		2044	2110	Poggioreale Campagna	7 23	8 00	
B	PO	2119	2225	Sezana	6 09	7 14	
C		0 21	..	Ljubljana **791**	..	4 05	OP
B	D41	..	1556	**Munich** (Hbf.) **684**	1348	..	D46
	E	1753	1815	Salzburg	1130	1205	E
	753	2152	2208	Villach (Hbf.) **759**	7 23	7 50	734
B	907	2300	2330	Jesenlce	5 07	5 55	
C		0 25	..	Ljubljana **793**	..	3 45	908
C	PO	..	1 07	Ljubljana **791**	3 23	..	
		3 10	3 30	Zagreb	0 58	1 13	
		9 00	9 56	**Belgrade 791**	1843	1935	OP
		1334	..	Crveni Krst **792**	..	1458	
	PO	..	1343	Crveni Krst **792**	1440	..	
		1734	1800	Skopje	1050	1110	
	402	2130	2210	Gevgeli (Yug. T.)	6 30	7 10	OP
C		2315	0 00	Idomenl (Grk. T.)	6 43	7 25	
D	2	1 15	1 55	Thessalonlki **897**	4 40	5 25	401
D		1142	..	**Athens 897**	..	1901	1
C		..	1356	Crveni Krst **802**	1428	..	
	4	1555	1634	Dimitrovgrad (Yug. T.)	1208	1248	
C		1856	1935	Sofia (Bulg. T.)	1115	1150	3
D	546	a0 45	a1 20	Svilengrad	3 20b	4 35	
	5	a4 06	a4 45	Pithion (Grk. T.)	0 19b	0 40b	
		a5 05	a5 45	Usunköpru (Turk. T.)	2325c	0 01b	
D		a1230	..	**Istanbul 901**	..	1630c	6

Notes du Gardien

Personnages supplémentaires

Objets spéciaux et informations

Événements importants

Mini intrigues du Gardien

Notes

Cette section est réservée au Gardien. Alors que la campagne progresse, ce serait une bonne idée que de noter les événements susceptibles d'avoir des répercussions dans le futur. Utilisez ces pages afin d'en garder trace au moment où ils se produisent. Ainsi, même s'il se passe une semaine ou plus entre différentes sessions du jeu, un coup d'œil rapide sur ce journal de bord permet d'assurer la continuité du jeu.

1920s

Nom
Profession Sexe Age
Universités, diplômes
Lieu de naissance
Désordres psychologiques

Caractéristiques de l'Investigateur

FOR	DEX	INT	Idée
CON	APP	POU	Chance
TAI	SAN	EDU	Connais.
99-Mythe de Cthulhu		Bonus aux dommages	

Fiche d'investigateur

Nom du joueur

L'APPEL de CTHULHU

Points de Santé Mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Magie

Inconscience				0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Points de Vie

		INCONSCIENCE				
Mort	-2	-1	0	+1	+2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Compétences de l'Investigateur

- ☐ Anthropologie (00)
- ☐ Archéologie (00)
- Art (05%)
- ☐
- ☐
- ☐ Arts Martiaux (00)
- ☐ Astronomie (00)
- ☐ Baratin (05%)
- ☐ Bibliothèque (25%)
- ☐ Biologie (00)
- ☐ Chimie (00)
- ☐ Comptabilité (10%)
- ☐ Conduire Auto (20%)
- ☐ Conduire Engin Lourd (00)
- ☐ Crédit (15%)
- ☐ Discrétion (10%)
- ☐ Dissimulation (15%)
- ☐ Droit (05%)
- ☐ Ecouter (25%)
- ☐ Electricité (10%)
- ☐ Esquiver (DEX x 2%)
- ☐ Géologie (00)
- ☐ Grimper (40%)
- ☐ Histoire (20%)
- ☐ Histoire Naturelle (10%)
- ☐ Lancer (25%)
- ☐ Langues Etrangères (00) :
- ☐
- ☐
- ☐
- Langue Natale (EDU x 5%) :
- ☐
- ☐ Marchandage (05%)
- ☐ Mécanique (20%)
- ☐ Médecine (05%)
- ☐ Monter à Cheval (05%)
- ☐ Mythe de Cthulhu (00)
- ☐ Nager (25%)
- ☐ Navigation (10%)
- ☐ Occultisme (05%)
- ☐ Persuasion (15%)
- ☐ Pharmacologie (00)
- ☐ Photographie (10%)
- ☐ Physique (00)
- ☐ Piloter (00) :
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐ Premiers Soins (30%)
- ☐ Psychanalyse (00)
- ☐ Psychologie (05%)
- ☐ Sauter (25%)
- ☐ Se Cacher (10%)
- ☐ Serrurerie (00)
- ☐ Suivre une Piste (10%)
- ☐ Trouver Objet Caché (25%)
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Armes à feu

- ☐ Arme de Poing (20%)
- ☐ Fusil (25%)
- ☐ Fusil de Chasse (30%)
- ☐ Mitraillette (15%)
- ☐ Mitrailleuse (15%)

Armes de corps à corps

Arme	*Comp. %*	*Dommages*	*Att./ round*	*PdV*
☐ Coup de Pied (25%)				
☐ Coup de Poing (50%)				
☐ Coup de Tête (10%)				
☐ Lutte (25%)				
☐				
☐				
☐				
☐				

Armes à feu

Arme	*Comp. %*	*Dommages*	*Portée de base*	*Coups/ round*	*Munitions dans arme*	*Facteur de panne*	*PdV*

ÉTATS-UNIS D'AMÉRIQUE

PASSEPORT



MINISTÈRE DES AFFAIRES ÉTRANGÈRES

Salutation à tous ceux à qui ce document serait présenté :

Je, soussigné le Ministre des Affaires Étrangères des États-Unis d'Amérique, demande par ce présent document à tous ceux qui en auraient le pouvoir de permettre à

____

citoyen des États-Unis, de passer, sauf et libre, et en cas de besoin de lui porter Secours et Protection.

Ce passeport est valide pour les pays suivants et les raisons précisées, sauf modification.

NOM DU PAYS	OBJET DE LA VISITE

Le porteur du présent passeport est accompagné par ____________________

ÉTATS-UNIS D'AMÉRIQUE · MINISTÈRE DES AFFAIRES ÉTRANGÈRES

Délivré par mes soins et sous le sceau du Ministère des Affaires Étrangères à Washington le ____ jour du mois de ____ de l'année ____ et cent quarante cinquième année de l'Indépendance des États-Unis.

Bainbridge Colby

DESCRIPTION PERSONNELLE

Âge ____ *ans*
Taille ____ *m* ____ *cm*
Front ____
Yeux ____
Nez ____
Bouche ____
Menton ____
Cheveux ____
Teint ____
Visage ____
Signes particuliers ____
Lieu de naissance ____
Date de naissance ____
Profession ____

PHOTOGRAPHIE DU TITULAIRE

____

SIGNATURE DU TITULAIRE

N° ________

Visas

Visas

IL EST DE LA RESPONSABILITÉ DU TITULAIRE DU PASSEPORT D'OBTENIR LES VISAS NÉCESSAIRES

SIGNATURE

Signez en dessous comme indiqué. Le passeport devra également être signé dans l'espace indiqué en bas à gauche du verso.

....

Signature du titulaire, à apposer immédiatement à réception du présent passeport

....

Adresse du titulaire aux États-Unis

....

....

Adresse du titulaire à l'étranger

....

RENOUVELLEMENT

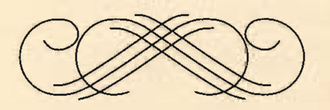
Un citoyen américain résidant en pays étranger et désirant étendre le délai de validité du présent passeport devra en faire la demande aux bureaux diplomatiques américains ou aux consulats.

IMPRIMERIE DU GOUVERNEMENT

ÉTATS-UNIS D'AMÉRIQUE



PASSEPORT



MINISTÈRE DES AFFAIRES ÉTRANGÈRES

THE UNITED STATES OF AMERICA

PASSPORT



DEPARTMENT OF STATE

To all to whom these presents shall come, Greeting :

I the undersigned Secretary of State of the United States of America hereby request all whom it may concern to permit

____

citizen of the United States, safely and freely to pass and in case of need to give ______ all lawful Aid and Protection.

This passport is valid for use only in the following countries and for objects specified unless amended.

NAME OF COUNTRY	OBJECT OF VISIT

The bearer is accompanied by ______________________________

ETATS-UNIS D'AMERIQUE MINISTERE DES AFFAIRES ETRANGERES

Given under my hand and the seal of the Department of State at the City of Washington, the ____ day of ______ on the year _______ and of the Independence of the United States the one hundred and forty fifth.

Bainbridge Colby

PERSONAL DESCRIPTION

Age ______ *yeaus*
Height _____ *ft.* _____ *in.*
Forehead __________
Eyes __________
Nose __________
Mouth __________
Chin __________
Hair __________
Complexion __________
Face __________
Distinguishing Marks __________
Place of Birth __________
Date of Birth __________
Occupation __________

PHOTOGRAPH OF BEARER

____
SIGNATURE OF BEARER

No. __________

Visas

IT IS THE RESPONSIBILITY OF THE PASSPORT BEARER
TO OBTAIN NECESSARY VISAS

Visas

SIGNATURE

Sign below as directed. The passport should also be signed in the space provided therefore in the lower left-hand corner.

....
(Signature of bearer, to be affixed immediately upon receipt of passport)

....
(Bearer's address in the United States)

....

....
(Bearer's foreign address)

....

RENEWALS

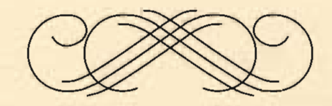
An American citizen residing in a foreign country and desiring the extension of the validity of his passport should make application therefore to the nearest American diplomatic or consular office.

GOVERNMENT PRINTING OFFICE

THE UNITED STATES OF AMERICA



PASSPORT



DEPARTMENT OF STATE

Le Parchemin de la Tête

COMMENT UTILISER CES PARCHEMINS - Pour profiter pleinement de ces parchemins, découpez-les. Les Gardiens industrieux pourront se servir d'un cutter afin d'en suivre précisément les contours. Sinon, employez simplement une règle et détachez-les proprement. Puis, prenez un stylo et roulez les documents dessus très serrés. Déroulez-les et enroulez-les à nouveau, encore et encore, jusqu'à ce qu'ils prennent un air usé. Les taches de café sont particulièrement efficaces pour renforcer cette impression. Ces cinq parchemins devraient donner aux joueurs une idée de ce à quoi ressemblerait le Parchemin de la Tête. Une petite lanière en cuir fera un lien très convainquant.



Résumé du contenu du Parchemin de la Tête

Ce parchemin a été écrit par Sedefkar l'Osmanli. Il fait allusion à un objet en sa possession, le Simulacre de Sedefkar. En effet, Sedefkar prévoyant qu'il allait bientôt perdre le Simulacre, en fit l'éloge et lui consacra cinq parchemins afin qu'il ne sombre pas dans l'oubli.

Celui-ci est le premier des cinq, dit le Parchemin de la Tête, car il renferme les pensées et l'histoire de Sedefkar. Les quatre autres sont le Parchemin du Ventre, qui concerne les dévotions à rendre à un certain Écorché ; le Parchemin des Jambes, une série de sortilèges affectant le corps, qui étaient en fait les fondements du pouvoir de Sedefkar ; le Parchemin du Bras Droit, descriptif du rituel qui réveille la statue et, également, la force dirigeant la vie de Sedefkar ; et le Parchemin du Bras Gauche, qui contient un rituel destiné à rééquilibrer cette force, un sacrifice étant nécessaire.

Cet écrit est le fruit de l'esprit d'un homme à moitié fou, au discours décousu. L'auteur n'a pas rangé les événements dans un ordre quelconque, ce qui le rend difficile à suivre. Les descriptions les plus détaillées du document concernent les tortures et le dépeçage des êtres humains.

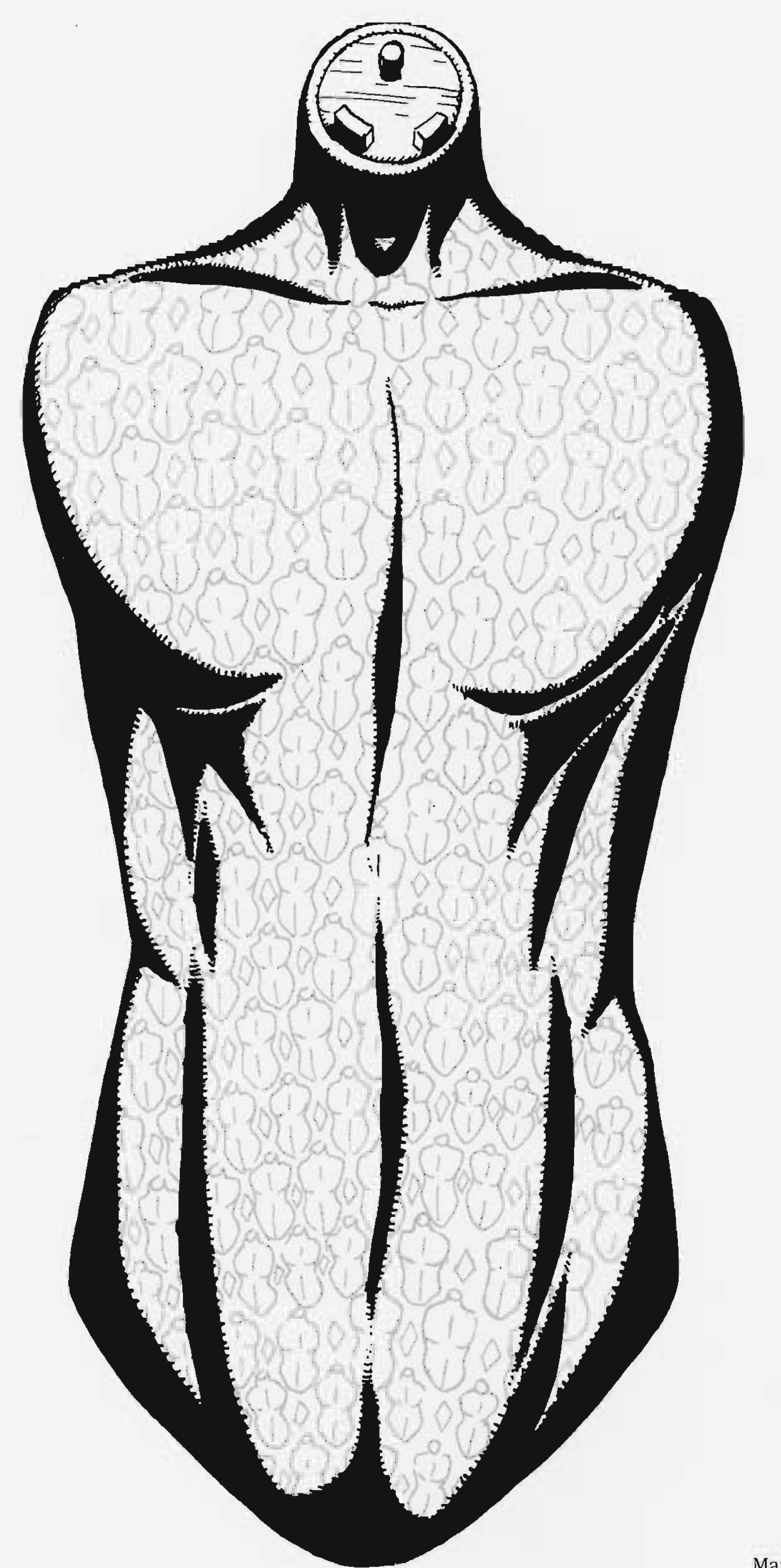
Lausanne : Aide de jeu n° 12a



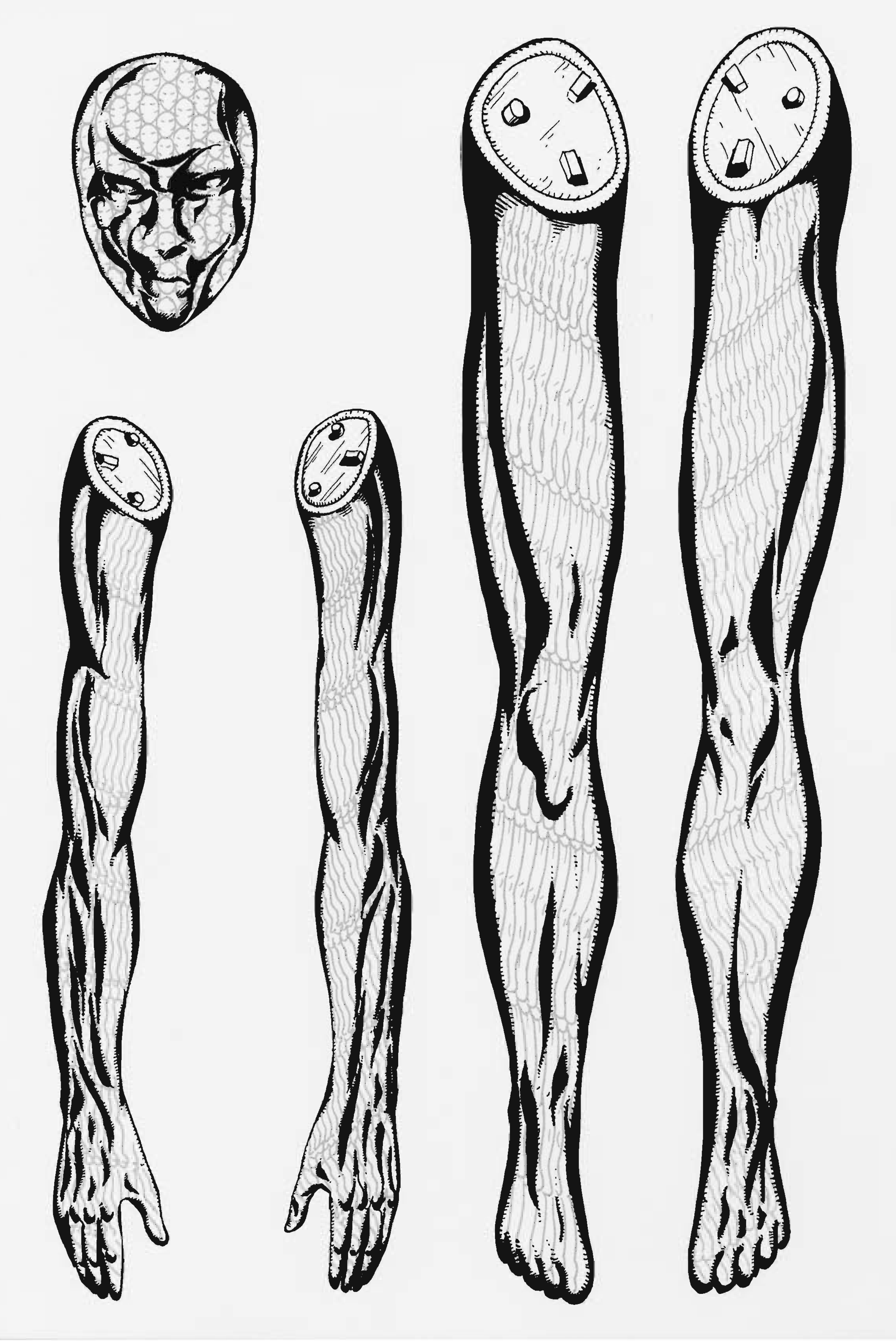

GRANDE-BRETAGNE
Londres
Douvres
Calais
Ostende
Rotterdam
Amsterdam
PAYS-BAS
BELGIQUE
Bruxelles
Liège
Cologne
Le Rhin
Berlin
ALLEMAGNE
Amiens
La Seine
Châlons-sur-Marne
Paris
Nancy
Strasbourg
Karlsruhe
Francfort
Nuremberg
Prague
TCHECO
Ulm
Stuttgart
Augsbourg
Munich
Linz
Vienne
Salzbourg
AUTRICHE
Belfort
Bâle
Zurich
Tunnel d'Arlberg
Buch
Innsbruck
Dôle
Fraske
Vallorbe
SUISSE
Lausanne
Brigue
Montreux
Tunnel du Simplon
Isselle
Dommodossola
Milan
Vérone
Mestre
Venise
Postumia
Ljubljana
Le Pô
Le Rhône
FRANCE
ITALIE
MER MEDITERRANÉE
Orient-Express de Ljubljana
Orient-Express
Orient-Express d'Arlberg
Simplon - Orient-Express
Orient-Express d'Ostende et correspondances avec l'Europe Centrale et Orientale
De nombreuses autres dessertes proposaient des correspondances
Voies Maritimes Depuis Varna (1883-94) et Constanta (après 1895)
0 100 200 Miles
0 100 200 300 Km

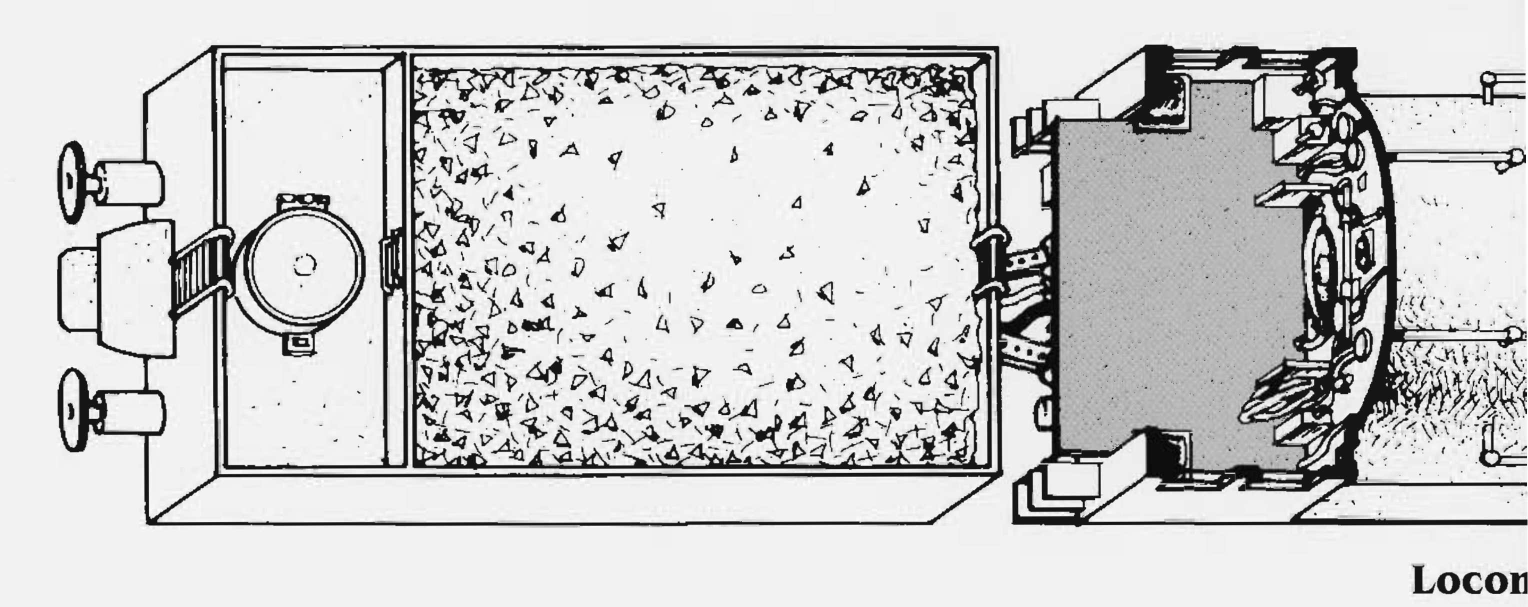

Les Lignes de
l'Orient Express
D'après Cookridge
La Viscula
Varsovie
POLOGNE
UNION
SOVIÉTIQUE
LOVAQUIE
essbourg
(Bratislava)
HONGRIE
Budapest
Oradea
Cluj
ROUMANIE
Szegedin
Subotica
Sinaia
Timisoara
(Temesvar)
Vinkovci
Orsova
Ploiesti
Turnu-Severin
Bucarest
Constanta
MER
NOIRE
Belgrad
Craiova
Crveni Krst
Giurgiu
Ruschuk (Ruse)
Voie maritime
(27 heures)
YOUGOSLAVIE
Le Danube
Varna
BULGARIE
Nish
Tzaribrod
Sofia
Voie maritime
(15 heures)
Dragoman
Dimitrovgrad
Adrianople
(Edirne)
Kiliseli
Tcherkesseui
Sinakli
Skoplje
Svilengrad
Corlu
Constantinople
(Istanbul)
IATIQUE
Thrace
Orientale
MER DE
MARMARA
ALBANIE
Salonique
Dans les années 1930,
le Taurus-Express
desservait la Turquie
et de la Mossoul et Damas ;
le Caire et Bassora pouvaient être
atteints grâce à des correspondances.
Téhéran viendrait plus tard.
Larissa
GRECE
TURQUIE
MER
MEDITERRANÉE
Athènes
Le Pirée

LE SIMULACRE DE SEDEFKAR

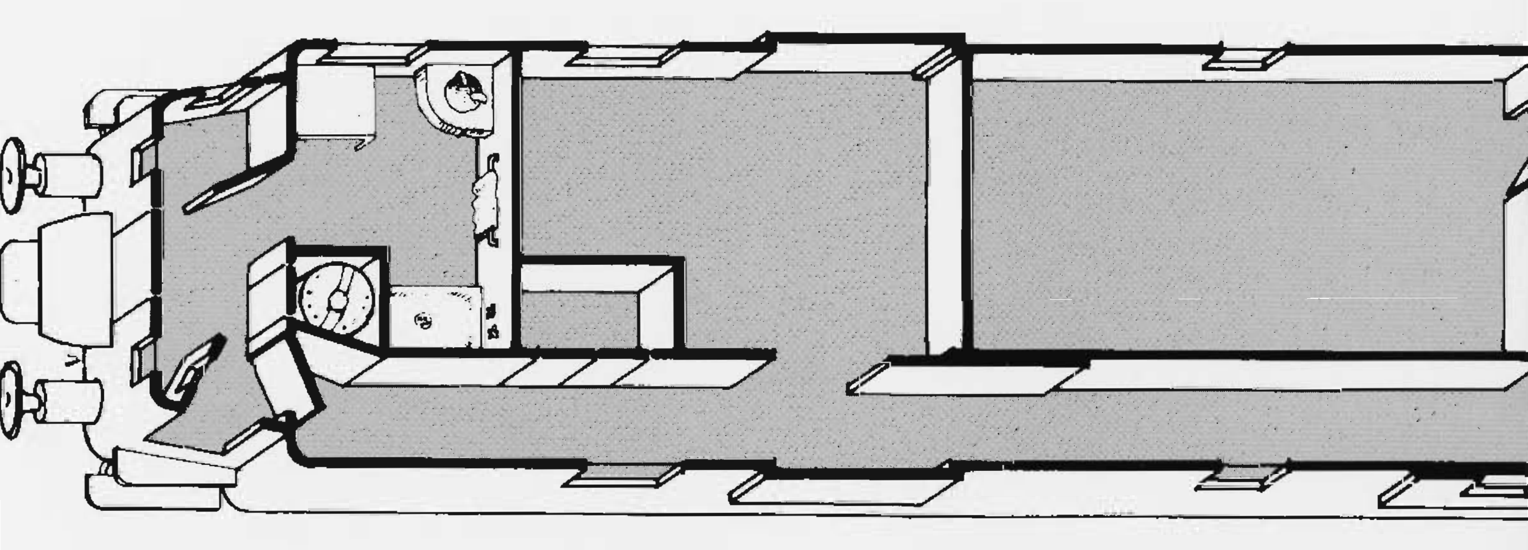


Découpez chacune de ces pièces.
Au moment où les investigateurs récupèrent un segment du Simulacre, remettez-leur la pièce correspondante.
S'ils en perdent un, récupérez-la.
La possession de tout segment diminue les chances de réussite des jets de Chance, Connaissance et Idée des aventuriers de 5%.

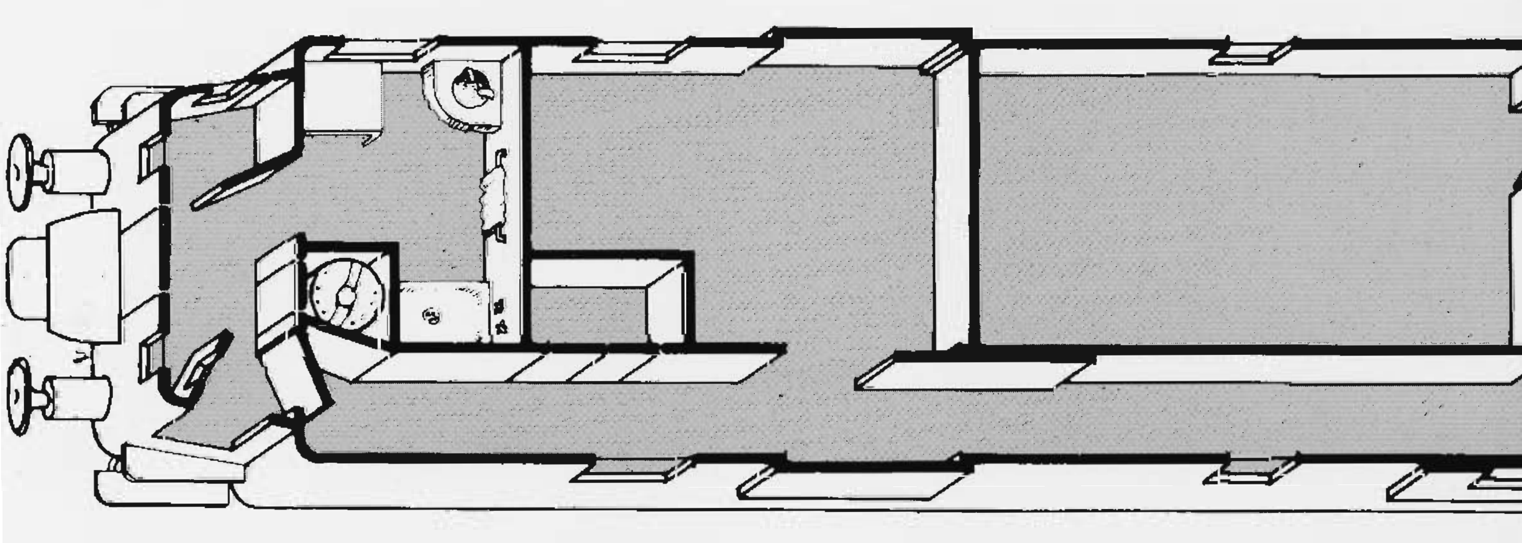




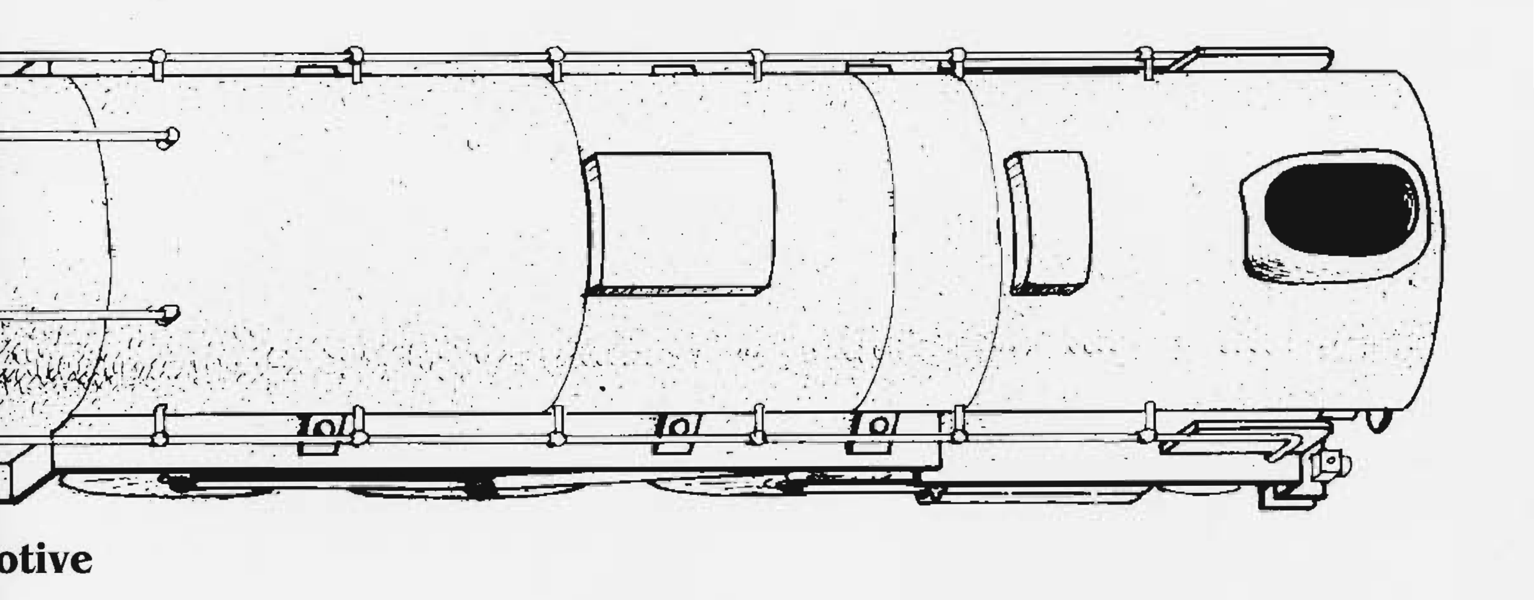
Locom



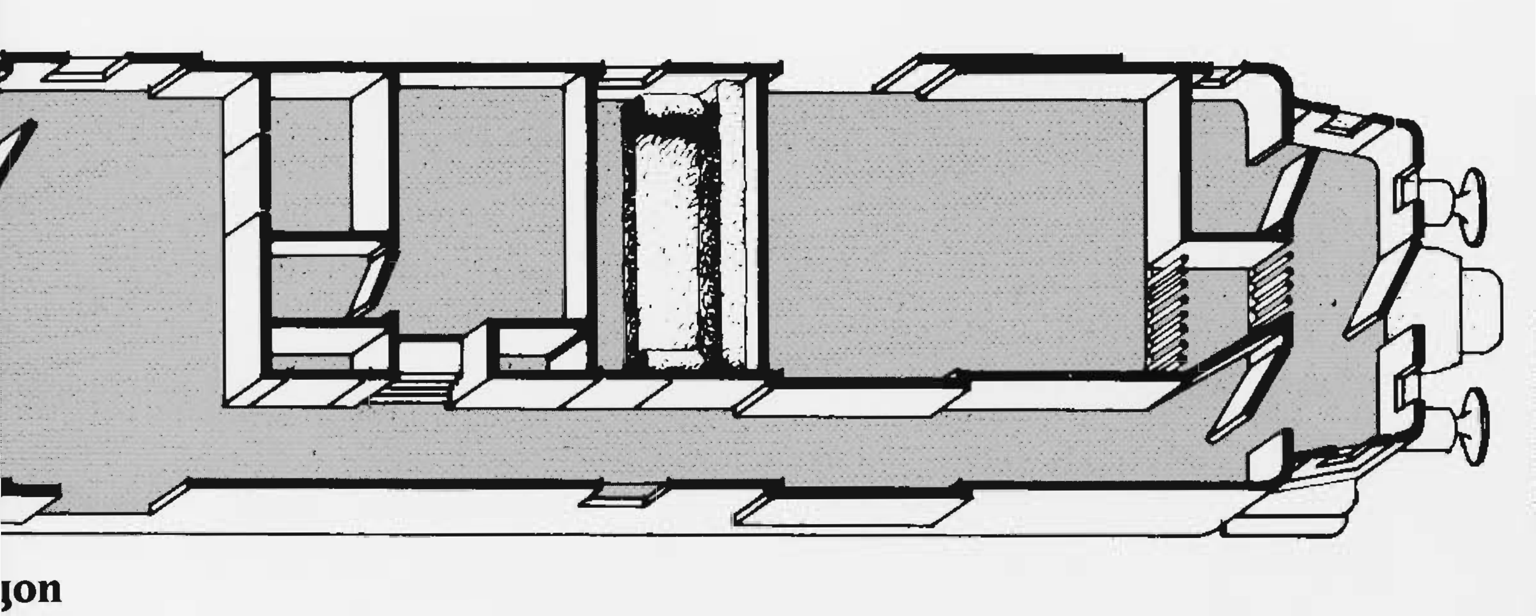
Four



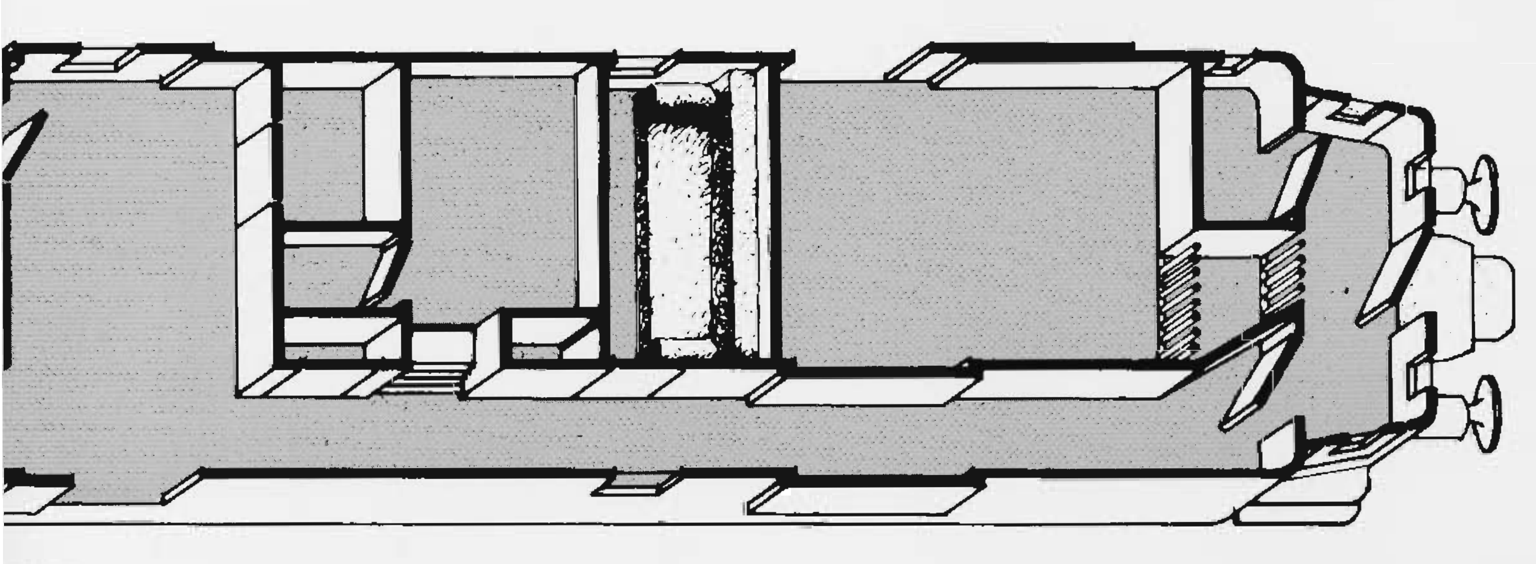
Fou



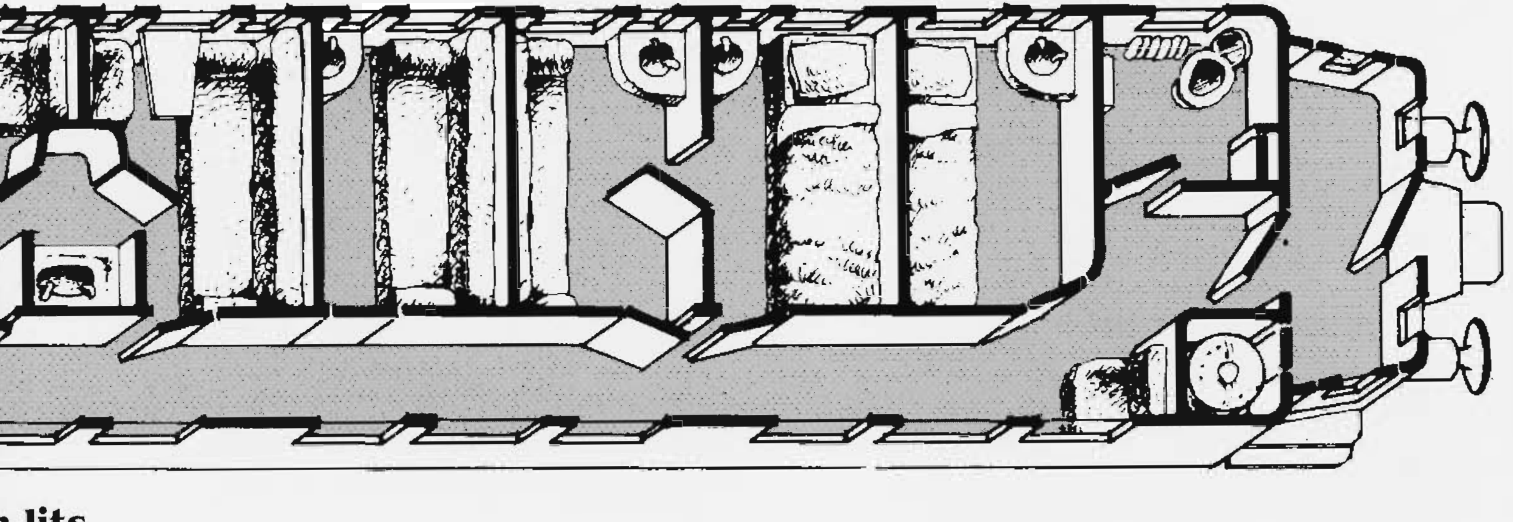
otive



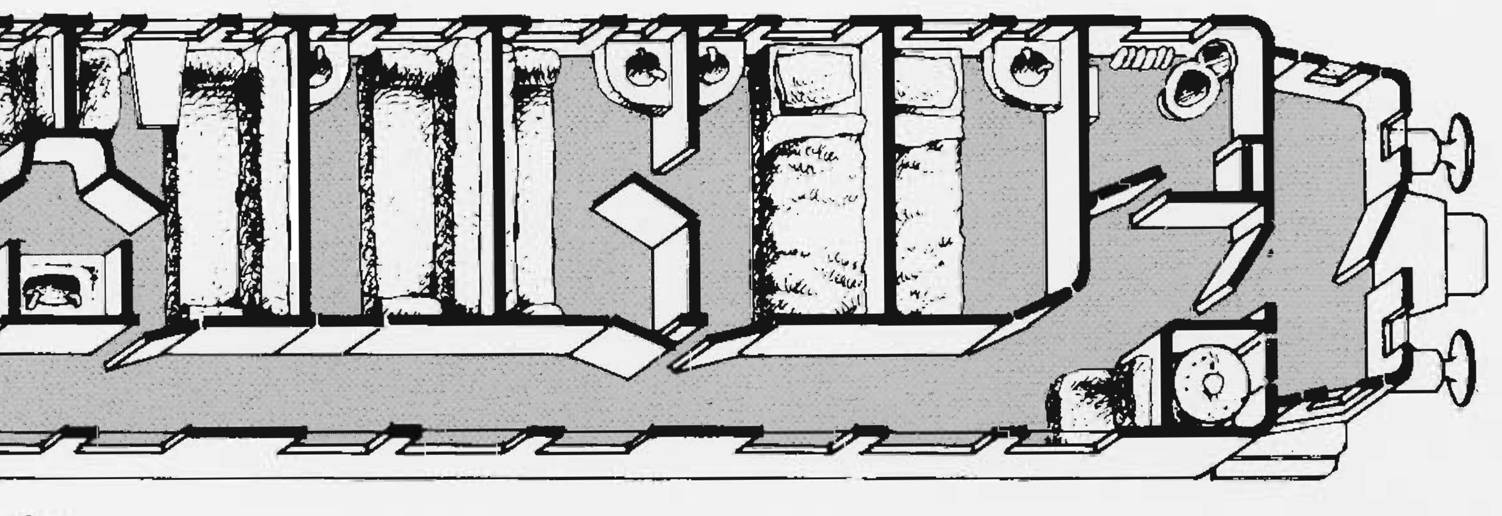
jon



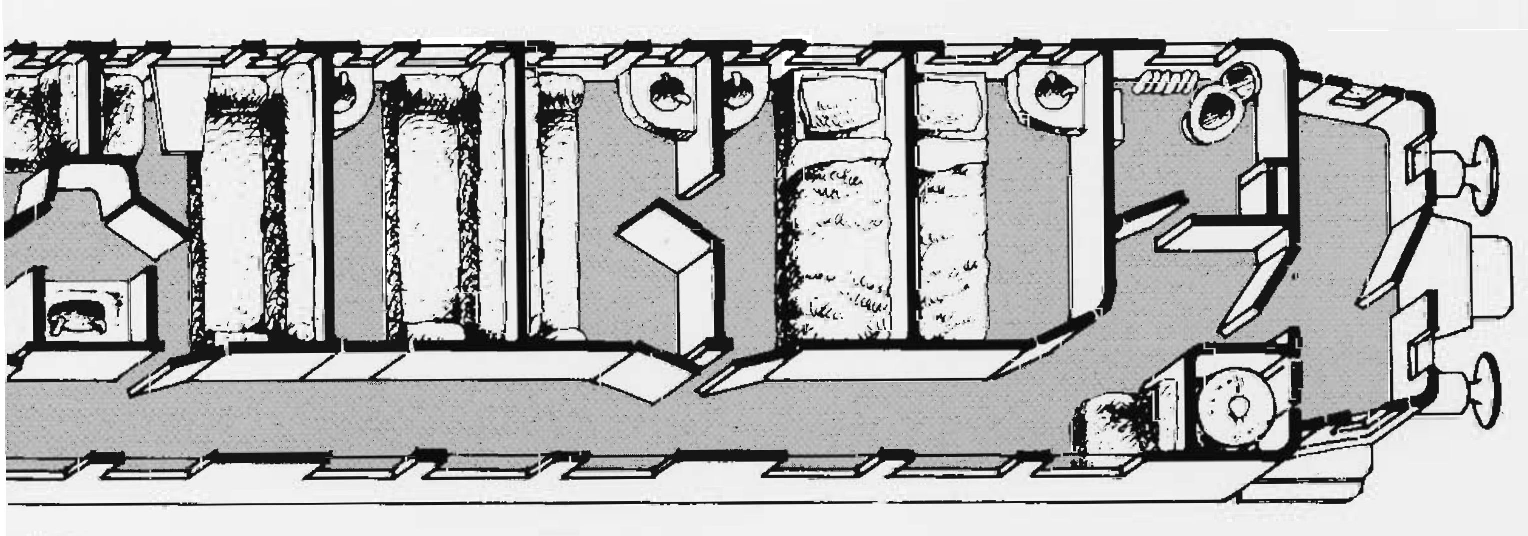
gon



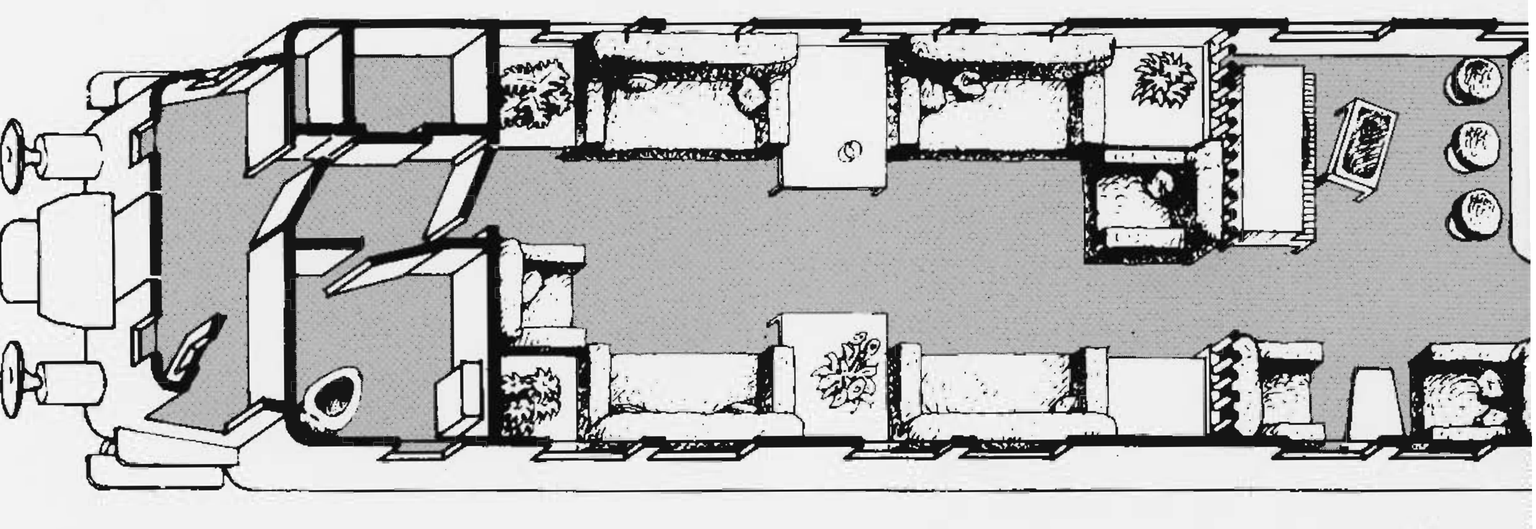
n-lits



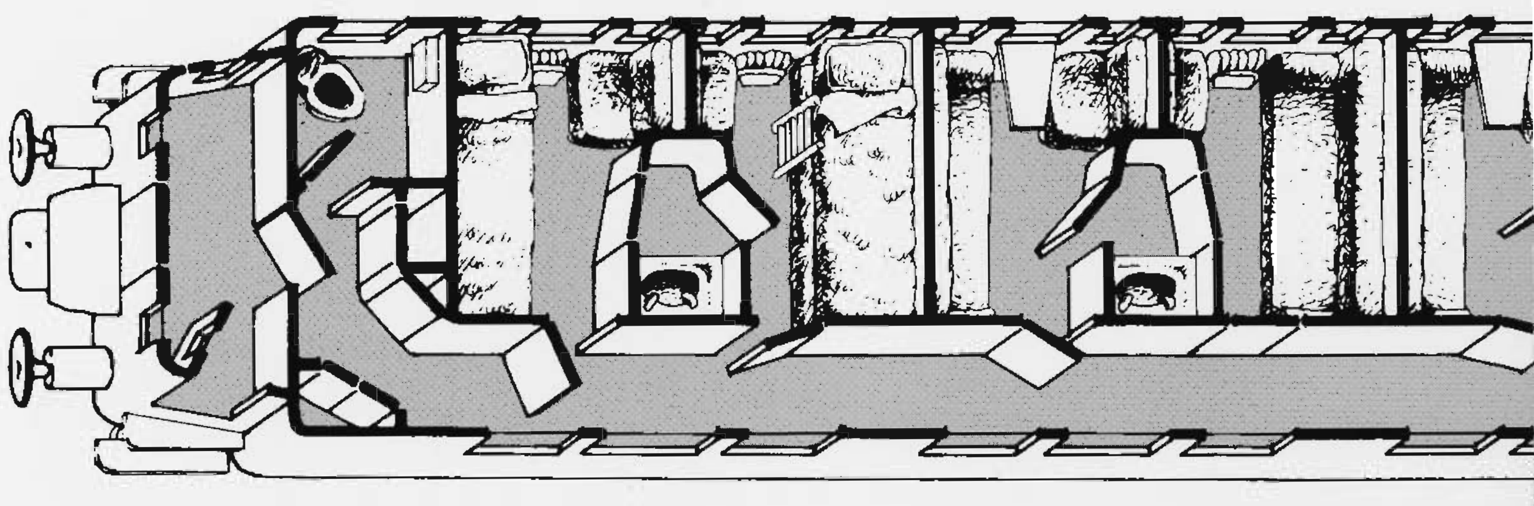
-lits



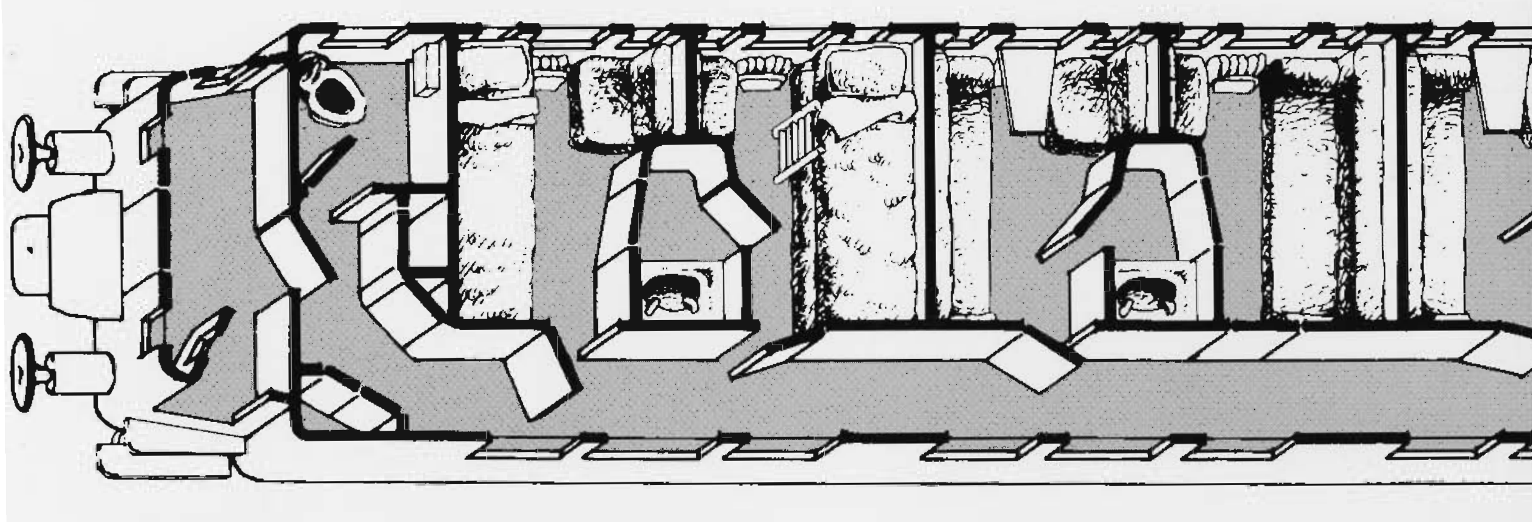
n-lits



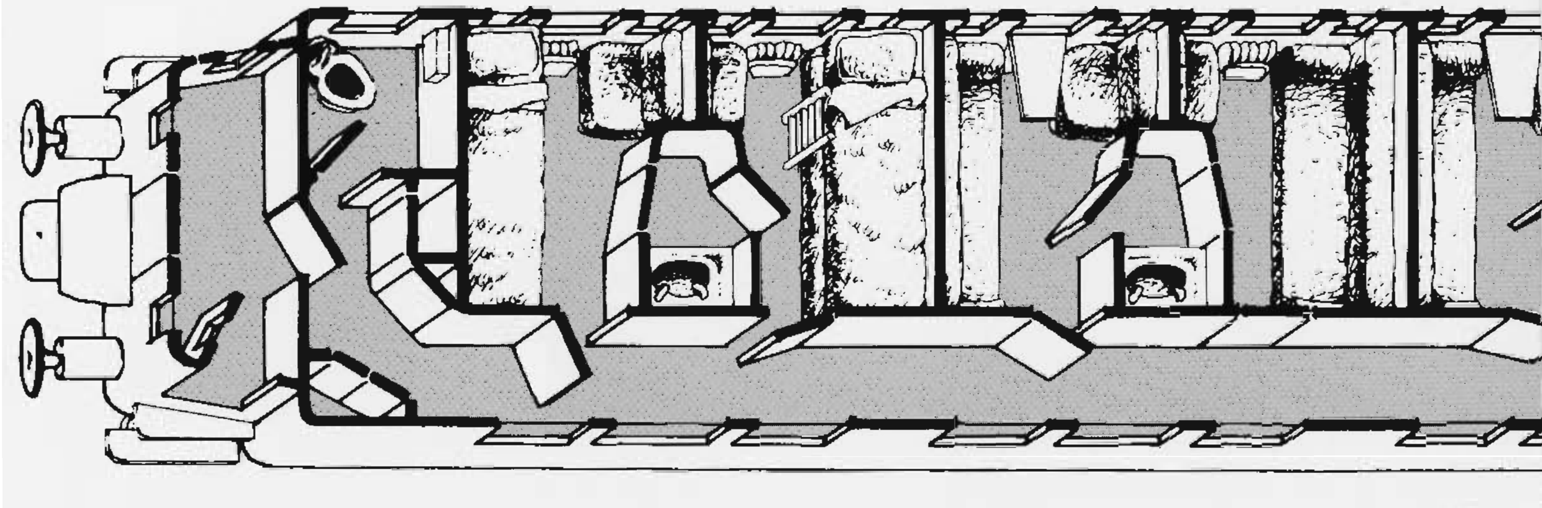
Wagon



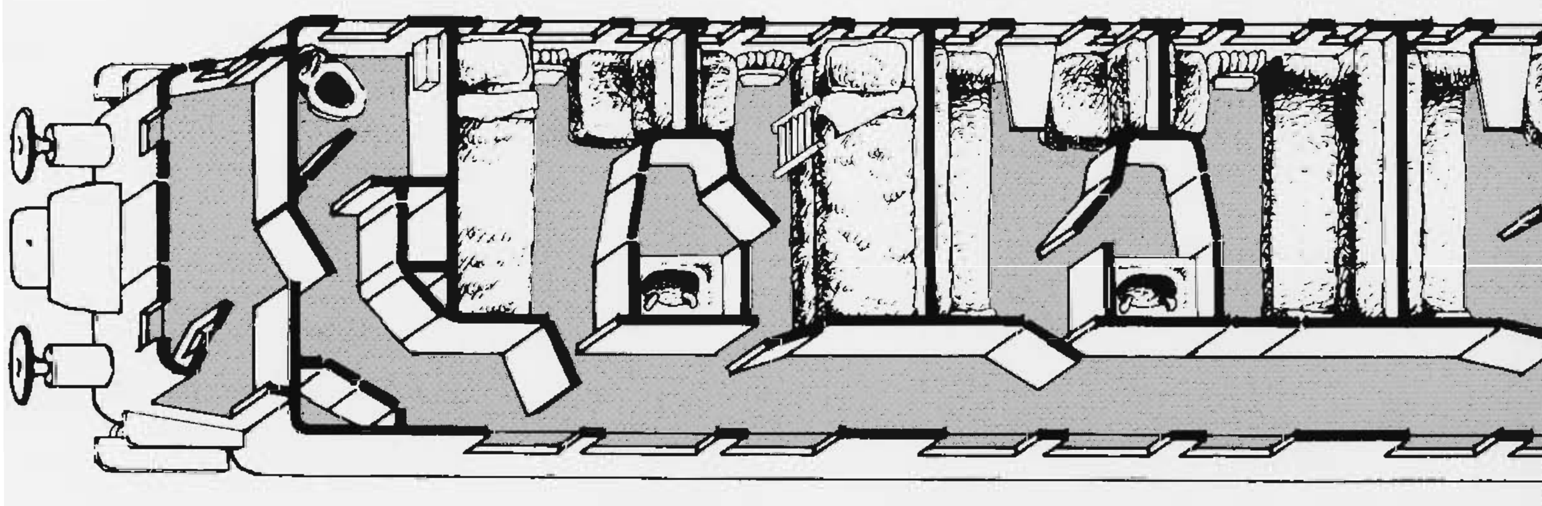
Wago



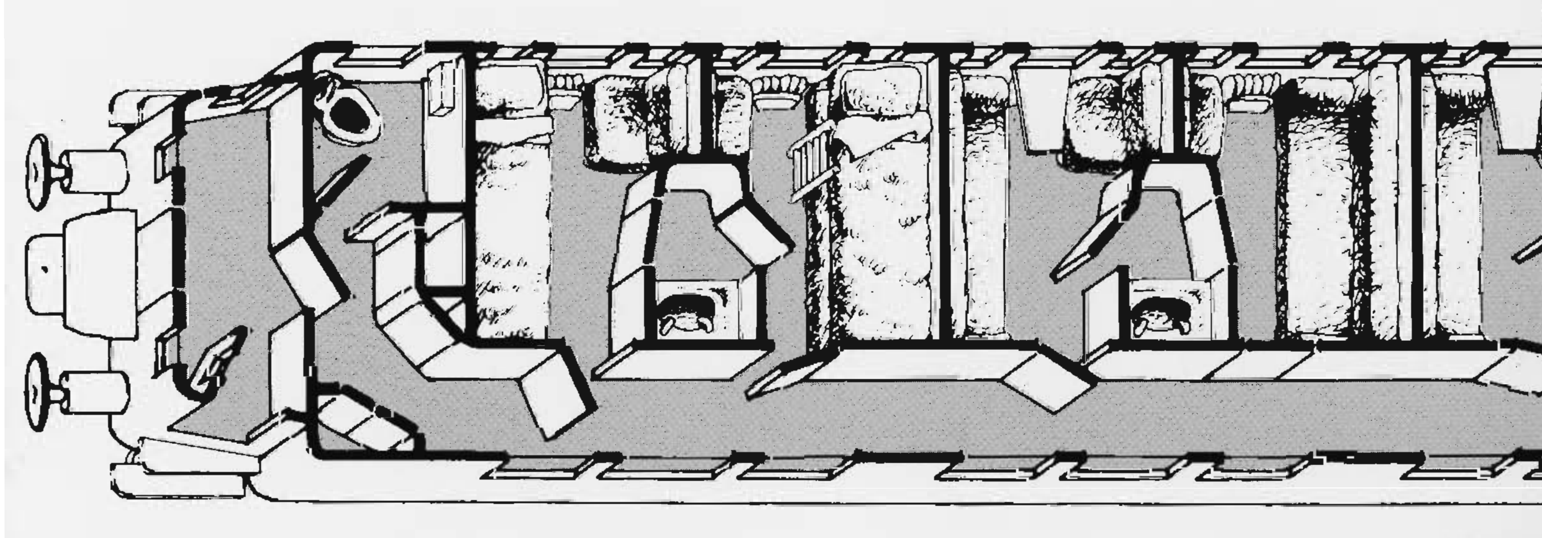
Wago



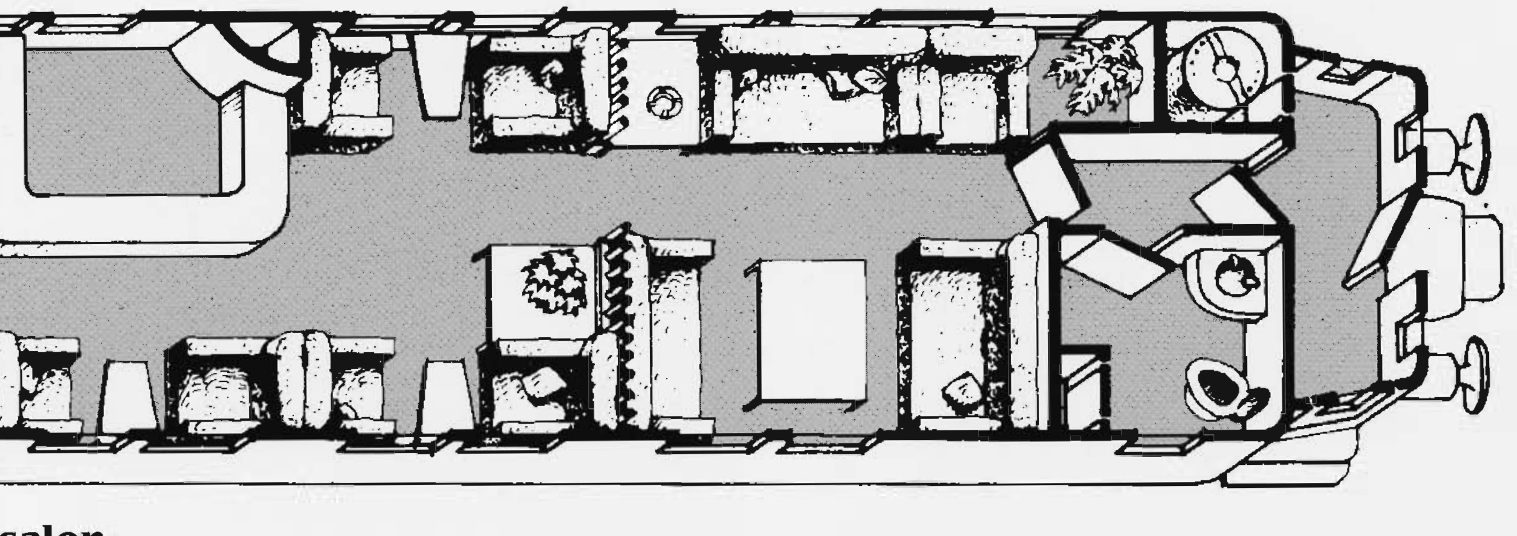
Wago



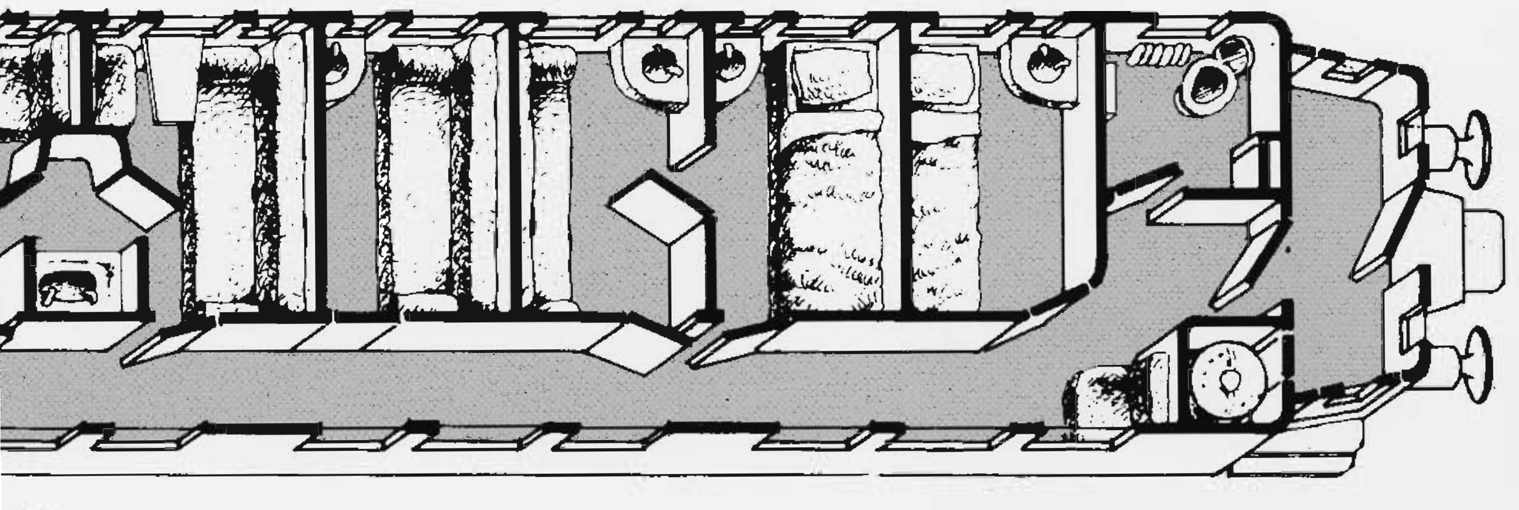
Wago



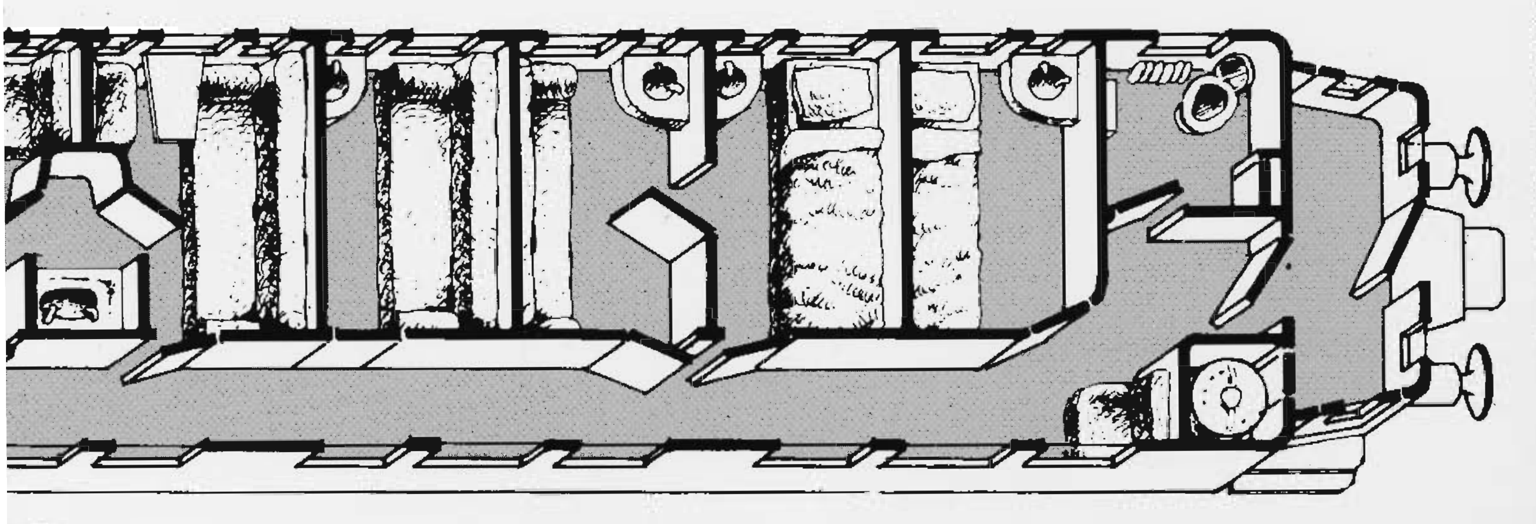
Wago



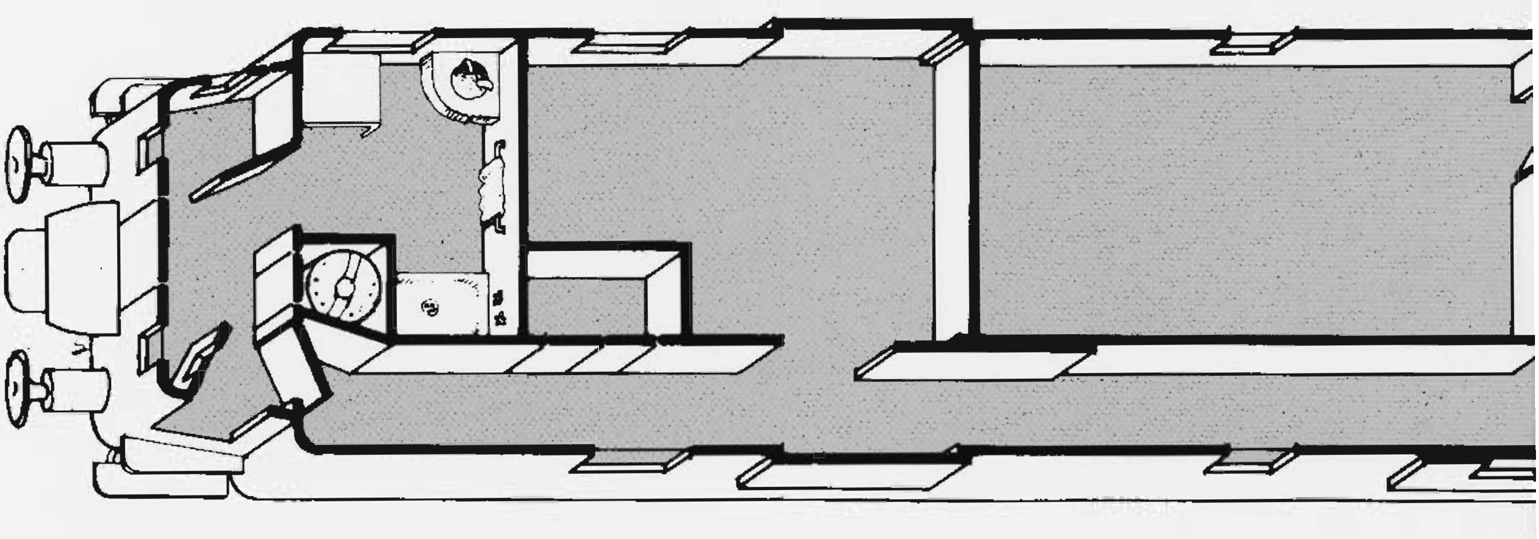
salon



n-lits

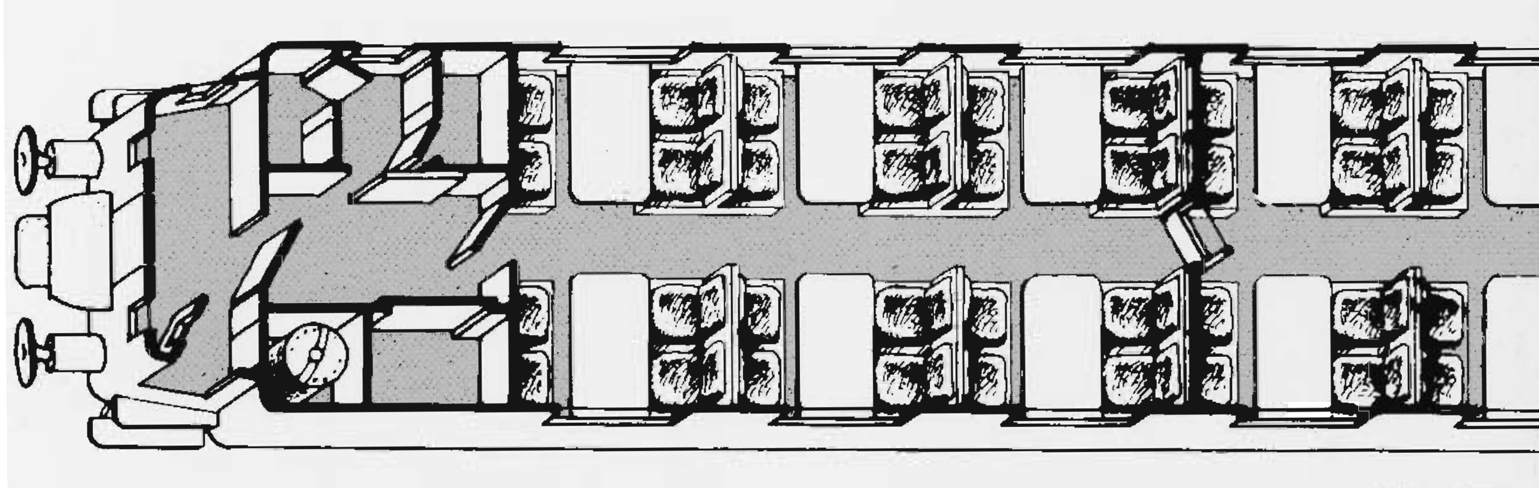


n-lits

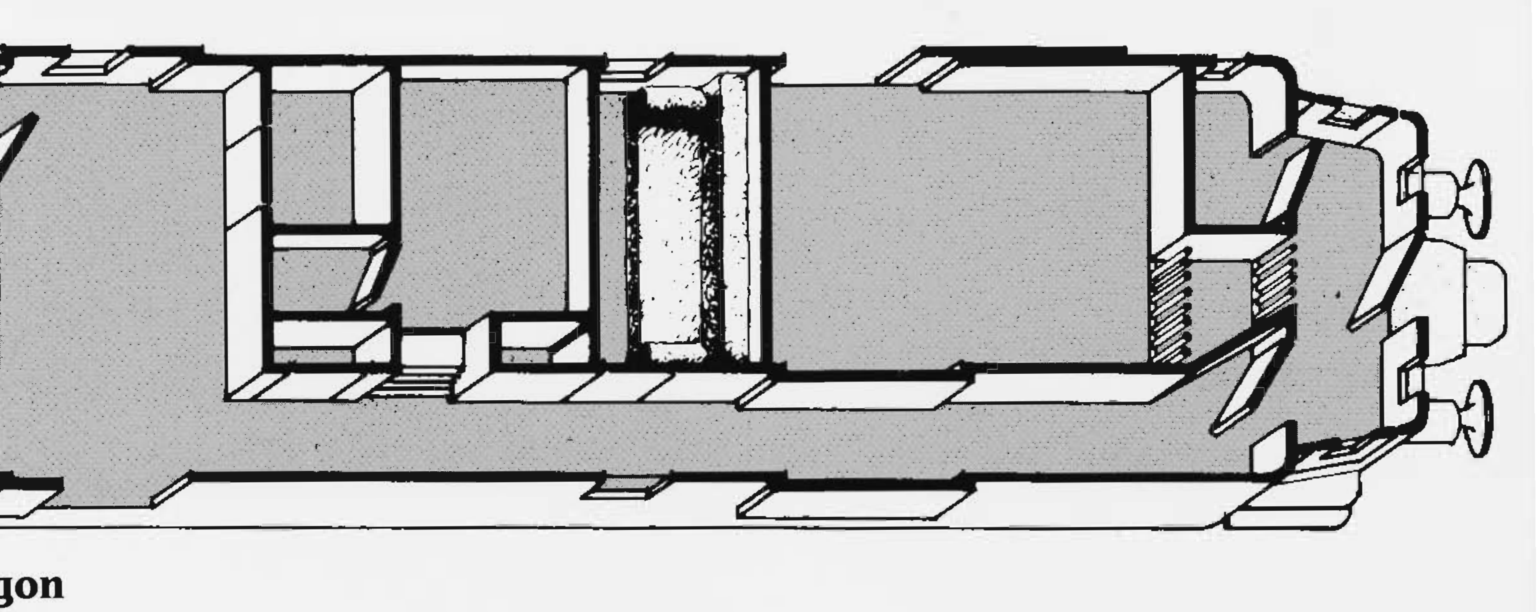


Fou

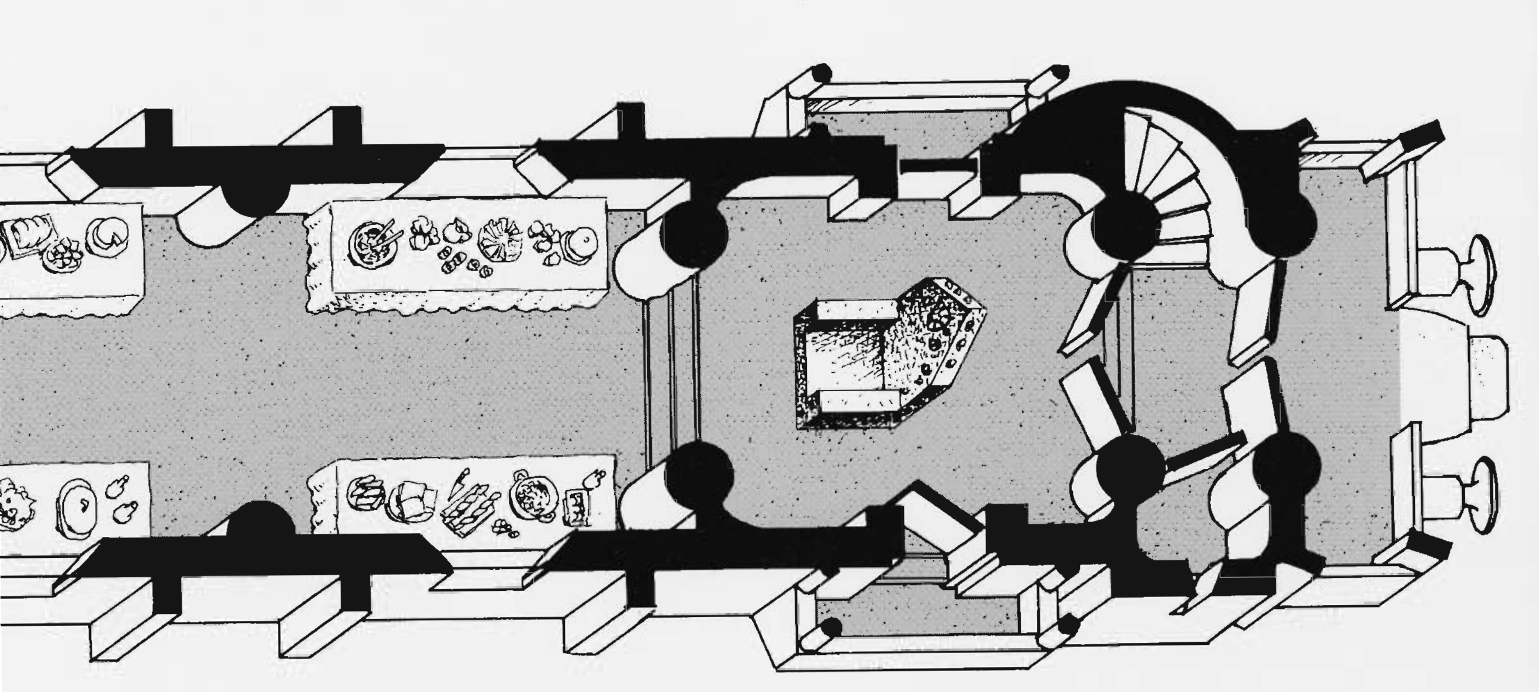
Wagon-c



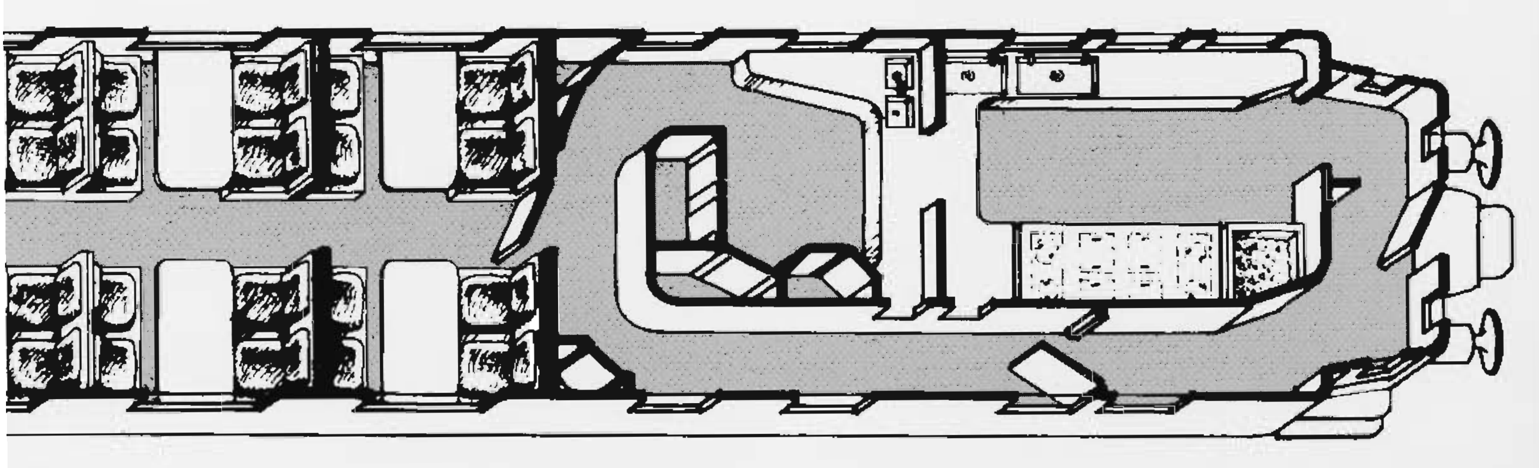
Wagon-r



gon



thédrale



staurant


CHEMINS DE FER PARIS-LYON-MÉDITERRANÉE
SIMPLON-ORIENT-EXPRESS

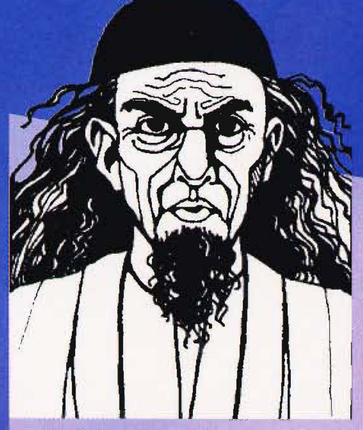


Imp. MÉTAIS s.a. - 95110 SANNOIS



TERREUR SUR L'ORIENT-EXPRESS

Une Campagne luxueuse qui vous fera traverser le continent



"A quoi cela rime-t-il de toutes manières ? Dans quelques millions d'années, la race humaine n'existera plus. L'homme n'est, au mieux, qu'un incident - un incident insignifiant - dans l'immensité de l'histoire de la Nature. Mon opinion est que toutes les entités évoluent par cycles - et que, tôt ou tard, tout recommencera. Évidemment, certains détails changent - mais les formes et les principes généraux sont toujours les mêmes. Les planètes naissent, meurent et renaissent - et ainsi de suite à l'infini."

- H.P. Lovecraft

L'appel de Cthulhu et ses suppléments ont remporté des dizaines de prix. Ce jeu américain est traduit notamment en français, en allemand, en italien, en japonais et en espagnol.

Un homme meurt trois fois dans la même nuit !

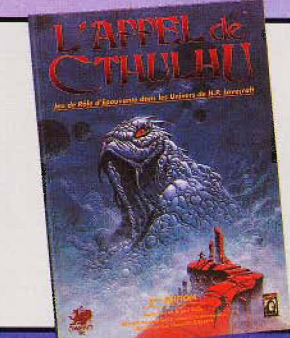
C'est le gros titre à la une du *Times* de Londres. Trois hommes, portant la même identité, ont été retrouvés morts dans la même chambre de l'hôtel Chelsea Arms. Tous ont été poignardés en plein cœur.

La maison d'un des amis des investigateurs brûle du sol au plafond, et lui-même est gravement atteint par le feu. Ensuite viennent un étrange appel, un rendez-vous secret et un voyage de plus de 1 500 kilomètres, dans un train légendaire, qui entraîne les aventuriers vers la Porte de l'Orient.

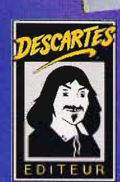
Orient-Express est une grande campagne pour le jeu de rôle *l'Appel de Cthulhu*, qui débute à Londres, dans les années 20. De là, les investigateurs vont entamer un périlleux voyage vers Paris tout d'abord, puis vers l'antique cité de Constantinople. S'ils ont de la chance, ils réussiront à rentrer chez eux...

Cette campagne est composée de quatre grandes parties : ***La traversée des Alpes, L'Italie et le sud, Constantinople et ses suites*** et, enfin, ***Des inconnus dans le train***. Elle est assortie de nombreuses aides de jeu : une carte des voies ferrées européennes, des parchemins, des passeports, des plans des wagons à mettre bout à bout, ainsi que des différentes parties d'une statue que les aventuriers récolteront tout au long de leur chemin.

Les investigateurs se rendent en Angleterre pour répondre à l'invitation du professeur Julius Arthur Smith, un de leurs amis de l'Université de Londres. Après avoir fait un exposé brillant sur les phénomènes paraphysiques, le Dr Smith est violemment attaqué. De mystérieuses révélations lancent ses visiteurs sur la piste d'un objet maléfique, le Simulacre de Sedefkar, dont les différentes pièces sont dispersées un peu partout sur le continent.



L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur l'œuvre de H. P. Lovecraft, dans laquelle des gens très ordinaires affrontent les êtres et les forces terrifiants du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des investigateurs de l'inconnu et de l'indicible, simples hommes et femmes des années 20 qui apprennent brusquement d'horribles secrets. Orient-Express leur permettra de rencontrer de nouveaux serviteurs du Mythe et d'approfondir leurs connaissances des forces surnaturelles.



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu ® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.
Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes , 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence de Chaosium Inc.

